

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

**Aimêe de Oliveira Araujo Mothé**

**Anima:** um Dating Simulator regido pelas estrelas


RIO DE JANEIRO

2023

## **Anima: um Dating Simulator regido pelas estrelas**


Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 17 de abril de 2023

Documento assinado digitalmente  
 CLORISVAL GOMES PEREIRA JUNIOR  
Data: 06/06/2023 09:59:56-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


---

Clorisval Pereira (orientador)  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente  
 ARY PIMENTA DE MORAES FILHO  
Data: 12/06/2023 22:58:57-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


---

Ary Moraes (Coorientador)  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente  
 FABIANA OLIVEIRA HEINRICH  
Data: 13/06/2023 09:19:55-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Fabiana Heinrich  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente  
 JULIE AVILA DO BRASIL ALMEIDA  
Data: 17/06/2023 00:44:55-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Julie Brasil  
EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

## CIP - Catalogação na Publicação

M918a      Mothé, Aimêe de Oliveira Araújo  
              Anima: um Dating Simulator regido pelas estrelas  
              / Aimêe de Oliveira Araújo Mothé. -- Rio de  
              Janeiro, 2023.  
              114 f.

              Orientador: Clorisval Pereira.  
              Coorientador: Ary Moraes.  
              Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
              Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de  
              Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,  
              2023.

              1. design de jogos. 2. jogos eletrônicos. 3.  
              dating simulator. 4. concept art. I. Pereira,  
              Clorisval, orient. II. Moraes, Ary, coorient. III.  
              Título.

“Writers - they who carry the  
weight of the lost souls of those  
who never got to live.”

- Unknown author

*“Escritores - aqueles que carregam  
o peso das almas perdidas daqueles  
que nunca chegaram a viver.”*

*- Autor desconhecido*

## Agradecimentos

Os primeiros agradecimentos sempre se reservam a Deus, que sem a graça dEle, eu provavelmente nem estaria viva até esse momento. Se abro meus olhos todas as manhãs e ar enche meus pulmões, é porque não ando sozinha.

Gosto de dizer que sou como uma colcha de retalhos: uma junção de todas as pessoas que já passaram pela minha vida. E, se esse projeto é parte de mim, é graças a essas pessoas também.

As primeiras pessoas que começaram a me ajudar a tecer minha história foram meus amados pais, Dorcas e Samuel, que sempre fizeram de tudo para que eu alcançasse grandes alturas. Graças a eles eu pude ter uma educação de excelência para me desenvolver como artista e como pessoa. Nem tenho palavras pra agradecer por todo amor e carinho que me deram durante esses meus anos de vida.

Outra pessoa de grande importância para formar a pessoa que eu sou é meu companheiro de vida, Gabriel Vieira, que sem o qual eu já teria cedido às vozes da ansiedade que de vez em quando atacam a minha mente. Obrigada por estar sempre ao meu lado nos piores e nos melhores momentos.

E, se eu pude seguir o sonho de uma carreira de desenvolvimento de jogos, é porque a GDP me acolheu e se tornou minha segunda família nesses anos de faculdade. A todos os membros, meus mais sinceros agradecimentos por todas as conversas loucas, as longas discussões sobre jogos, as horas em claro durante as Game Jams e os abraços apertados que não faltavam nos reencontros. E, em especial, meu amigo Igor Carneiro, que programou o jogo para mim.

Agradeço a meus queridos orientadores, Clorisval e Ary, que aceitaram embarcar nesse projeto quando ele era apenas um delírio meu. Espero me tornar uma profissional que os orgulhe no futuro. E, se essa chama da arte arde em mim, é porque a professora Julie Brasil lançou as primeiras brasas no meu coração durante sua aula de desenho, quando eu ainda era uma estudante do ensino médio. Sempre lembrarei com carinho de todos os momentos sentada atrás daqueles cavaletes com uma folha de papel, um punhado de carvão e infinitas possibilidades.

E por fim, meus queridos amigos de curso que estiveram comigo desde o primeiro dia dessa longa jornada, seja nas madrugadas de desespero pré apresentação de trabalho, ou nos intervalos do almoço jogando Serginho no chão da faculdade.

## **Resumo**

Esse trabalho apresenta o desenvolvimento de Anima, um jogo digital do gênero Dating Simulator. Para fundamentar o desenvolvimento do projeto, o trabalho buscou um entendimento sobre esse gênero de jogo eletrônico e sobre o perfil dos seus jogadores. Para isso, foi desenvolvida uma pesquisa exploratória com usuários de jogos eletrônicos, que buscou mapear as principais frustrações e motivações experienciadas pelos jogadores desse gênero. Além disso foi feita uma análise dos principais jogos do gênero dating simulator, onde foram observadas questões como mecânicas de jogo, estilo visual e estratégia de monetização. Por fim, o trabalho apresenta as etapas de desenvolvimento do projeto, desde a concepção de mundo e narrativa, da identidade visual, da concept art dos personagens, da interface visual e das mecânicas de jogo.

**Palavras-chave:** Jogo eletrônico, Dating Simulator, Concept art, Desenvolvimento de jogos

## **Abstract**

This work presents the development of Anima, a digital game of the Dating Simulator genre. To base the development of the project, the work sought an understanding of this electronic game genre and the profile of its players. For this, an exploratory research was carried out with users of electronic games, which sought to map the main frustrations and motivations experienced by players of this genre. In addition, an analysis was made of the main games of the dating simulator genre, where issues such as game mechanics, visual style and monetization strategy were observed. Finally, the work presents the development stages of the project, from the conception of the world and narrative, the visual identity, the concept art of the characters, the visual interface and the game mechanics.

**Keywords:** Video game, Dating Simulator, Concept Art, Game development

# Lista de figuras

Figura 1 - Comparação de gráficos entre Pong e Assassins' Creed	18
Figura 2 - Proporção de jogadores femininos e masculinos ao longo dos anos	21
Figura 3 - Telas do jogo The Arcana	25
Figura 4 - Flowchart da ramificação da narrativa do jogo Mystic Messenger	26
Figura 5 - Personagens do jogo MeChat	27
Figura 6 - Tela do jogo Monster Prom	29
Figura 7 - Gráfico sobre a distribuição de gênero dos jogadores de Dating Simulator	37
Figura 8 - Gráfico de sexualidades dos jogadores de Dating Simulator.	37
Figura 9 - Gráfico de horas semanais reservadas para jogar jogos eletrônicos.	38
Figura 10 - Gêneros de jogos mais jogados pelos respondentes da pesquisa	39
Figura 11 - Gráfico sobre as preferências dos jogadores de Dating Simulators	42
Figura 12 - Gráfico sobre o quão abertos os usuários são quanto sua preferência por Dating Simulators	47
Figura 13 - Motivos de frustração dos jogadores de Dating Simulators	54
Figura 14 - Como jogadores gastam dinheiro com Dating Simulators	57
Figura 15 - Exemplo de escolhas gratuitas e pagas do jogo MeChat	58
Figura 16 - Arte de inspiração	64
Figura 17 - Constelações com a estrela Sírius na visão de 12 culturas diferentes	65
Figura 18 - Arte do jogo Journey	68
Figura 19 - Moodboard para a ilustração do jogo	69
Figura 20 - Arte do jogo Crônicas de Tal'Dun	70
Figura 21 - Testes iniciais de ilustração	71
Figura 22 - Paleta de cores das ilustrações	72
Figura 23 - Pintura de natureza morta utilizando a paleta de cores	73
Figura 24 - Primeiro retrato	74
Figura 25- Concept art Janvas	76
Figura 26 - Processo da foto de perfil de Janvas	77
Figura 27 - Moodboard para a identidade visual do jogo	78
Figura 28 - The Aesthetic Essential	79
Figura 29 - The Aesthetic Essential versão decorativa	79
Figura 30 - Logo do jogo Anima	80
Figura 31 - Primeiro Fluxo de navegação	81
Figura 32 - Fluxo de navegação final	82
Figura 33 - Wireframes das telas de iniciar novo jogo	84
Figura 34 - Wireframes das telas de conexões	85
Figura 35 - Componentes do Figma	88
Figura 36 - Ícones do sistema	89
Figura 37 - Ícones de constelações	90
Figura 38 - Ícones do menu inicial	90
Figura 39 - Telas Onboarding	94
Figura 40 - Home	96
Figura 41 - Memories	97
Figura 42 - Connections	98
Figura 43 - Character profile	99
Figura 44 - Player profile	100

# Sumário

<b>Capítulo 1 - Introdução</b>	<b>10</b>
1.1 Minhas motivações	11
1.2 Meu background	13
<b>Capítulo 2 - Jogos eletrônicos: Indie vs Mainstream</b>	<b>14</b>
2.1. Liberdade para criar e questionar	16
<b>Capítulo 3 - Dating Simulator</b>	<b>21</b>
3.1 O que são	21
3.2 Relação entre Dating Sims e jogos indie	25
<b>Capítulo 4 - Imersão e estado de flow</b>	<b>27</b>
4.1. Estado de Flow dos video games	27
4.2. A relação entre Flow e Dating Simulators	30
<b>Capítulo 5 - pesquisa exploratória</b>	<b>32</b>
5.1. Perfil do respondente	33
5.2. Atração pelo gênero Dating simulator	38
5.3. Preferência pelo mobile	39
5.4. O estigma do gênero de jogo	43
5.5. Motivações para jogar Dating Simulators	44
5.5.1. Escapismo	45
5.5.2. O desejo de se sentir amado	47
5.6. Fontes de frustrações	50
5.6.1. Narrativa rasa	51
5.6.2. Paywall	52
<b>Capítulo 6 - Desenvolvimento</b>	<b>57</b>
6.1. O mundo de Anima	58
6.2. A questão da morte	63
6.3. Ilustração	65
6.3.1. Personagens	71
6.4. Identidade visual	74
6.5. Interface visual e prototipagem	78
6.5.1. Modelo conceitual	78
6.5.2. Interface gráfica do usuário	84
6.5.3. Iconografia	86



6.6. Mecânicas de jogo	89
6.6.1 Onboarding	91
6.6.2 Home	93
6.6.3 Memories	94
6.6.4 Connections	95
6.6.5 Character Profile	96
6.6.6 Player Profile	97
<b>Considerações finais</b>	<b>99</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>101</b>
<b>Glossário</b>	<b>105</b>
<b>Apêndice</b>	<b>110</b>

# Capítulo 1

## Introdução

Com a crescente popularidade dos jogos eletrônicos, especialmente no ambiente dos smartphones, cada vez mais pessoas estão se interessando por esse universo. De fato, segundo dados de uma pesquisa realizada pela Newzoo em 2020, existem cerca de 2,69 bilhões de jogadores ativos no mundo todo, e a grande maioria deles, cerca de 2,5 bilhões, joga jogos eletrônicos em seus celulares. No Brasil, o número de jogadores de jogos eletrônicos também é bastante expressivo, com 66,3% da população brasileira admitindo jogar jogos online, de acordo com um estudo realizado pela empresa Opinion Box em 2019.

Nesse contexto, é interessante analisar um gênero específico de jogos eletrônicos que vem ganhando destaque nos últimos anos: os *Dating Simulators*, ou Jogos de Simulação de Namoro. Esses jogos se baseiam em uma premissa bastante simples: o jogador assume o papel de um personagem que deve interagir com outros personagens dentro do universo do jogo, com o objetivo final de desenvolver um relacionamento amoroso com um ou mais desses personagens.

Apesar da simplicidade da premissa, os *Dating Simulators* oferecem uma experiência de jogo bastante rica e imersiva, com enredos complexos, personagens bem desenvolvidos e um *gameplay* que se adapta às escolhas e ações do jogador. Não é difícil entender, portanto, por que esse gênero tem conquistado cada vez mais adeptos.

Uma das estratégias para diminuir o estresse de viver num momento tão crítico como a pandemia do COVID-19 e também de ocupar a mente no tempo ocioso foi o hábito de jogar jogos eletrônicos. Inclusive, para muitos jovens a única forma de socialização nesse período era durante as partidas de jogos online, sejam eles com chat de voz ou apenas por texto.

Já foi comprovado que o hábito de jogar jogos eletrônicos traz benefícios como melhora do humor, redução da perturbação emocional, melhora da regulação

emocional, relaxamento e redução do estresse. Além disso, o sentimento de competência, autonomia e relacionamento que os jogos eletrônicos proporcionam têm sido associados a maior auto-estima e efeitos positivos para a saúde mental (JONES et al., 2014).

Além disso, os Dating Simulators em particular oferecem uma forma de socialização segura e saudável em um período em que o distanciamento social é fundamental. Para muitos jovens, os jogos online se tornaram a única forma de interação social disponível durante a quarentena, seja por meio de chat de voz ou apenas de texto.

Por isso, entender melhor esse gênero de jogos eletrônicos pode ser muito importante não apenas para os próprios jogadores, mas também para profissionais da saúde mental e educadores, que podem usar esse conhecimento para ajudar a promover a saúde mental e o bem-estar das pessoas em geral. E é exatamente isso que o presente trabalho de conclusão de curso se propõe a fazer: desenvolver um Dating Simulator para celular que ofereça uma experiência envolvente para os jogadores, ao mesmo tempo em que analisa as características desse gênero de jogo e sua relação com a saúde mental e o bem-estar dos jogadores.

## **1.1 Minhas motivações**

Há coisas que não sabemos o momento que realmente começamos a amar. Não há uma lembrança clara, é como se aquele sentimento sempre estivesse ali. Assim são os personagens para mim. Sejam oriundos de livros, animações ou jogos, eles sempre foram uma parte muito importante da minha vida. E não só da minha, mas de uma geração inteira.

O hábito da leitura foi algo que minha mãe cultivou com carinho em mim, me tornando uma ávida leitora capaz de devorar dezenas de livros em um ano. Meus favoritos sempre foram as histórias fantásticas, repletos de possibilidades que a realidade não oferece. E um gênero muito querido da minha infância eram os livros “Enrola e desenrola”, que em inglês são chamados de Choose your own adventure, que eram livros que ofereciam ao leitor tomar decisões e construir a própria história.

E quando se é muito interessado em uma mídia, a tendência natural é passar a reproduzi-la. E foi assim que comecei a escrever minhas primeiras *fanfics* (do inglês *fanfiction*, é uma narrativa ficcional escrita e divulgada por fãs de alguma história, mundo ou até pessoas) em cadernos que eu sempre carregava comigo. Atualmente meu gênero de *fanfic* favorito são os *reader-insert*, que são algo como os livros *Choose your own adventure*. São histórias altamente imersivas escritas na segunda pessoa onde o leitor é o protagonista.

Em dado momento, acabei me sentindo atraída pelos jogos do gênero Dating Simulator, que são jogos que combinam muito com esse gênero *reader-insert*. Esses jogos permitem aos jogadores viver a história como eles próprios (ou uma persona que queiram criar). E, além disso, permite interações românticas com os personagens daquele mundo, o que é o maior atrativo desse gênero.

Entretanto, algo que eu percebi ao longo do tempo jogando esse estilo de jogo, e que mais a frente é comprovado pela pesquisa realizada, é que um jogo pode ao mesmo tempo te proporcionar grandes momentos de alegria quanto te deixar frustrado com grande frequência. No caso dos dating simulators, essa frustração se dá muitas vezes por causa de formas de monetização predatórias, produto da lógica de produção capitalista de mercadoria, que quebram a imersão, exigindo que o jogador pague para avançar no jogo. Com a experiência tanto de desenvolvedora quanto de designer e jogadora de Dating Sims, surgiu-me a vontade de fazer um jogo que não quebre a imersão dos jogadores, que possa garantir momentos genuínos de prazer e diversão para quem joga, com o modelo de monetização justa, que não quebre a imersão dos jogadores.

Portanto, por todos os motivos citados acima, foi um movimento natural escolher desenvolver meu próprio jogo do gênero *Dating Sim* como trabalho de conclusão de curso, aliando tanto minhas maiores paixões quanto o poder de impactar vidas através da minha arte.

## 1.2 Meu background

Durante meus anos de estudo no curso de Comunicação Visual Design, adquiri muito conhecimento que me permitiu construir esse trabalho, porém todas as experiências que vivenciei durante minha vida foram de grande importância para formar a artista e designer que sou hoje em dia.

Em 2019 tive o prazer de entrar para o grupo de desenvolvimento de jogos da UFRJ, a GDP, e isso foi praticamente um divisor de águas na minha vida tanto profissional quanto pessoal. Lá, conheci pessoas incríveis, que se tornaram quase que uma família para mim, que me ajudaram a crescer como desenvolvedora de jogos e como pessoa.

Não só obtive os conhecimentos imprescindíveis para se criar um jogo, como fundamentos de arte para jogos, metodologias de produção e gerenciamento de projetos, como também tive pessoas com quem encarar aventuras junto e exercitar essa paixão. Não há como prever as coisas incríveis que podem surgir quando nos permitimos ceder a loucura e perguntar: “E se...?”

Nesses últimos 4 anos de faculdade trabalhei nos mais diversos projetos como 5 jogos eletrônicos, um livro ilustrado de contos de terror autorais, organização de um evento para ensinar gratuitamente o desenvolvimento de jogos eletrônicos para mais de 100 pessoas, mentorias de arte e desenho, desenvolvimento de um jogo de tabuleiro sobre o ensino e descoberta de novos fármacos, que foi patrocinado pela Fiocruz e pela SBFTE (Sociedade Brasileira de Farmacologia e Terapêutica Experimental) e distribuído para o Brasil e Portugal, dentre outros.

Todas essas vivências fazem parte de quem eu sou, e consequentemente do que Anima é.

## Capítulo 2

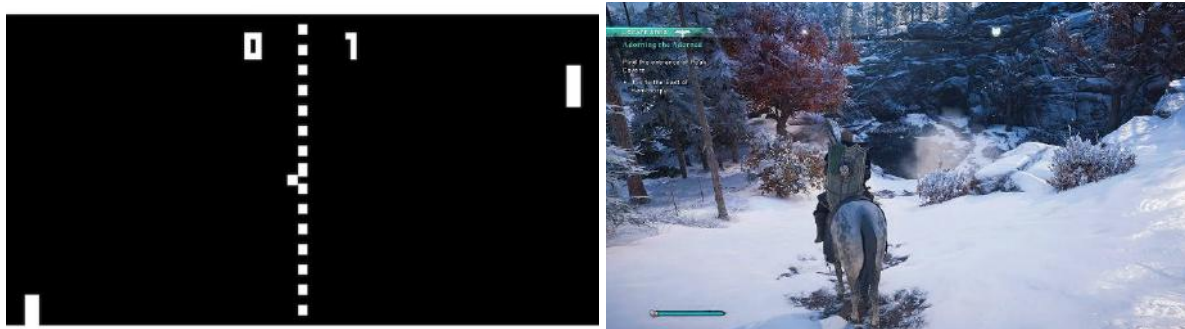
# Jogos Eletrônicos: Indie vs Mainstream

Os primeiros jogos eletrônicos foram criados na década de 1960 sem planos de negócio claros ou estratégias de monetização, e eram gratuitos para aqueles que tivessem a sorte de possuir acesso a computadores como o PDP-1 em universidades americanas de elite (MIA; CHRISTOPHER, 2017). Seu desenvolvimento era caro, e restrito a pessoas com acesso às tecnologias necessárias para criar um jogo eletrônico.

Com o passar do tempo, os jogos e sua indústria têm se alterado constantemente. Os aparelhos usados para jogá-los se modernizaram e ficaram mais poderosos, possibilitando que os jogos eletrônicos pudessem evoluir seus gráficos e performance.

Muito caminho foi trilhado desde Pong, jogo eletrônico de esporte de arcade com temática de tênis de mesa, com gráficos bidimensionais, desenvolvido pela Atari e lançado originalmente em 1972, até os jogos chamados de AAA, que são jogos feitos por empresas com grandes orçamentos - tanto para desenvolvimento quanto para marketing, e que são compostos por centenas de pessoas, geralmente espalhadas por escritórios em vários países. Os jogos AAA são geralmente considerados jogos de alto orçamento com alta qualidade gráfica, produzidos por grandes empresas de jogos (Makuch, 2018). Exemplos de jogos AAA são a série Assassin's Creed, títulos FIFA e jogos Final Fantasy.

**Figura 1 - Comparação de gráficos entre Pong e Assassins' Creed**



A esquerda: Jogo 2D Pong (1972) . A direita: Tela do jogo Assassin's Creed Valhalla (2020), da Ubisoft.

Em oposição ao modelo de negócios, muitas vezes clichê e repetitivo, dos jogos AAA, existem os jogos produzidos por pequenos estúdios, ou até por times de uma só pessoa. Esses jogos, chamados de *indie games*, têm conquistado jogadores ao redor do mundo com propostas inovadoras e fora da caixa. Clifford (2019) argumenta que "os jogos indie oferecem uma alternativa refrescante à fórmula exausta de jogos AAA, com desenvolvedores independentes trazendo novas ideias, histórias e mecânicas de jogo para o mercado".

O termo "*indie*" tem ganhado cada vez mais popularidade, principalmente com a insurgência de jogos de pequenos criadores que conquistam cada vez mais espaço nas mídias. Entretanto, o termo que inicialmente veio da abreviação de "*independent*", independente em português, tem sofrido modificações com o passar do tempo. Isso se dá principalmente pela mudança das dinâmicas de trabalho da indústria de jogos eletrônicos.

Grimes (2021) argumenta que "a distinção entre jogos indie e AAA se torna cada vez mais difícil, já que muitos estúdios indie são agora apoiados por investidores e editores que lhes proporcionam financiamento e recursos que antes eram exclusivos das empresas AAA". Os estúdios têm crescido em tamanho e orçamento, muitas vezes obtendo investimentos externos para o desenvolvimento ou sendo publicados por editoras chamadas *publishers*, que são empresas que se especializam em oferecer as ferramentas de marketing e visibilidade necessárias para o lançamento de um jogo, em troca de uma significativa parte dos lucros. Além disso, grandes empresas como a Ubisoft, têm criado subdivisões de estúdios

menores que desenvolvem jogos com abordagens e estéticas associadas aos jogos *indie*, mas que o desenvolvimento se molda nos padrões de uma empresa AAA. Portanto, esses casos criam uma confusão na definição do que realmente torna um jogo *indie*.

Segundo Garda e Grabarczyk (2016, p. 7) o conceito de indie game pode ser explicado como uma separação de três grupos de independência que podem ser definidos como uma relação entre o jogo e um respectivo fator externo.

Distinguimos entre **(A) independência financeira** (constituída pelo desenvolvedor -- relação com o investidor), **(B) independência criativa** (desenvolvedor -- público-alvo) e **(C) independência editorial** (desenvolvedor -- editora). Embora a definição que propomos seja disjuntiva, todos os seus três disjuntos (A, B e C) permanecem funcionalmente semelhantes (todos representam uma independência de algo). Nenhuma dessas disjunções isoladamente apresenta condição necessária para a independência do jogo, mas toda a disjunção pode ser tratada como tal.

Portanto, para considerar um jogo como indie, é necessário que haja um ou mais dos três tipos de independência: financeira, criativa e/ou editorial.

Dating Simulator é um gênero de jogo que tende a ter como público-alvo um nicho muito específico de pessoas, geralmente tendo em vista jogadores de um gênero em específico. Portanto, são jogos que normalmente não são desenvolvidos por grandes empresas, e sim por pequenos estúdios indies.

## **2.1. Liberdade para criar e questionar**

Empresas AAA frequentemente se utilizam de fórmulas prontas para criar seus jogos com base no que dá lucro, não sendo muito flexíveis em suas decisões finais. Por isso, os jogos AAA muitas vezes são idênticos entre si, entregando pouquíssimas novidades para seus jogadores.



Porém, esses clichês são reutilizados inúmeras vezes, pois se mostraram fórmulas que dão certo. Encontramos claras semelhanças de estruturas narrativas, arquétipos<sup>1</sup> de personagens e mecânicas de jogo em vários jogos de diferentes empresas, repetindo-se cada vez mais.

Algumas dessas fórmulas não apresentam problemas graves, como a Jornada do Herói<sup>2</sup>, cujo maior perigo é a homogeneização das formas de se construir uma história. Por sermos expostos a essa estrutura desde o início de nossas vidas através das mídias digitais e impressas, a probabilidade de tomarmos essa estrutura como a única correta e passarmos a tratar todas as outras formas de se contar uma história como estranhas ou até erradas é muito alta. Porém, isso pode acontecer com qualquer coisa com exposição massiva, seja através de filmes, livros ou propagandas.

Agora outra fórmula que se torna altamente nociva com sua repetição é a hipersexualização e objetificação das mulheres nos videogames, como o chamado *male gaze*<sup>3</sup>. Empresas grandes ainda desenvolvem jogos focados pensando no público masculino como maioria de usuários de jogos eletrônicos, mesmo quando as últimas pesquisas mostram que as mulheres são 50% dos “gamers” (Clement, 2022). Dessa forma, os personagens masculinos são criados para serem heróis, enquanto as personagens femininas do jogo são criadas para satisfazer os desejos masculinos através de suas formas hiper sensuais, porém anatomicamente irreais.

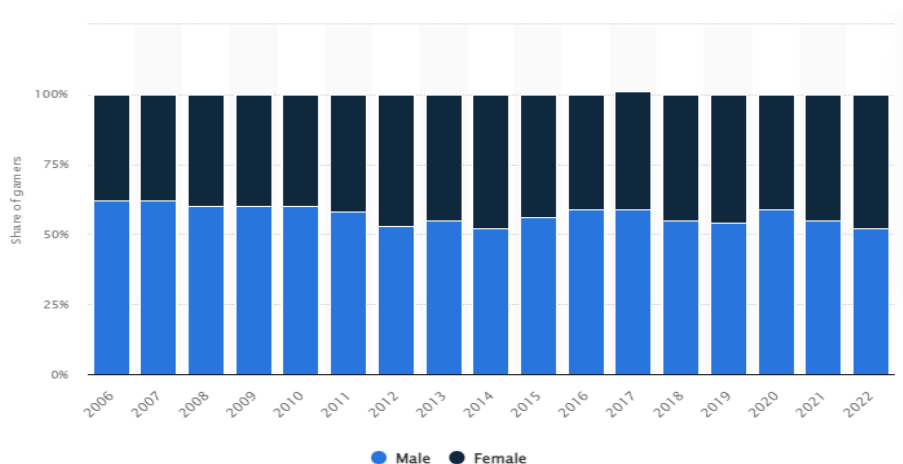
---

<sup>1</sup> Carl Jung define arquétipos como “resíduos psíquicos de inumeráveis experiências do mesmo tipo”. Estão enraizados no inconsciente coletivo de todos os seres humanos, indicando a existência de determinadas formas de psique presentes em todo o lugar e tempo, transcendendo a percepção individual. ( o herói, o coringa, o vilão etc)

<sup>2</sup> A Jornada do Herói, ou monomito, é um conceito de jornada cíclica presente em mitos, segundo o escritor e mitologista Joseph Campbell.

<sup>3</sup> O termo “*male gaze*”, ou “olhar maculino”, foi criado em 1975 pela crítica de cinema feminista Laura Mulvey e refere-se à tendência das artes visuais de assumir e se estruturar em torno de um suposto espectador masculino, ou neste caso, jogador.

**Figura 2 - Proporção de jogadores femininos e masculinos ao longo dos anos**



Fonte: Statista.com

“Jogos como os da série Arkham<sup>4</sup>, desenvolvidos pela empresa Rocksteady Studios, mostram a Mulher-Gato com um balanço de quadril profundamente exagerado quando caminha. Em combinação com suas roupas e os ângulos de câmera do jogo, tudo isso visa direcionar o foco do jogador para sua bunda altamente sexualizada” (FEMINIST FREQUENCY, 2016). Esse padrão se repete em inúmeros jogos *blockbuster* como Bayonetta, Lara Croft, Mass Effect 2, Mortal Kombat, dentre outros.

O que quero trazer com essa discussão é que os desenvolvedores de empresas com uma *pipeline*<sup>5</sup> que envolve centenas e até milhares de funcionários dos mais diversos setores organizados em hierarquias, não têm liberdade para propor mudanças nessas fórmulas que dão dinheiro. Sempre haverá executivos tomando as decisões priorizando o maior lucro possível, mesmo que signifique ter um produto final ruim ou defeituoso, como foi o caso do polêmico lançamento do jogo Cyberpunk 2077<sup>6</sup>.

<sup>4</sup> Batman: Arkham é uma série de videogames de ação-aventura baseados no popular herói da DC Comics, Batman, produzidos pela Rocksteady Studios e Warner Bros. Games Montréal para PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, Linux, Mac, 3DS, Vita, Android, iOS e Wii U.

<sup>5</sup> Pipeline é um termo da indústria de jogos que se refere às etapas de produção que um jogo eletrônico passa, desde sua concepção até a publicação.

<sup>6</sup> O jogo Cyberpunk 2077, da produtora CD Projekt RED, causou enorme polêmica em seu lançamento, por ter chegado repleto de bugs e problemas, sendo considerado quase impossível de ser jogado. Os desenvolvedores diversas vezes afirmaram que o jogo não estava pronto para ser lançado, mas a diretoria da empresa manteve a data. Além de ter o jogo retirado das lojas até que as correções fossem feitas, a empresa foi condenada a indenizar os investidores pelos problemas ocorridos no lançamento.

Entretanto, estúdios indie compostos por pequenos times oferecem uma liberdade de decisões maior para seus funcionários. Os jogos são essencialmente construídos juntos, onde todos os desenvolvedores têm a oportunidade de participar da produção do jogo com um olhar mais crítico sobre aquele projeto.

Com isso, os desenvolvedores indie não são presos pela obrigação de seguir ordens de um time de financeiro e marketing que regula toda uma corporação e que tem medo de fugir do método já estabelecido de mercado. Eles são livres para desafiar as normas dos gêneros de jogos e para questionar aquilo que é tido como a única verdade.

Esses estúdios não possuem os mesmos recursos que grandes empresas e seus jogos multi-milionários, o que pode ser um fator que encoraja os pequenos desenvolvedores a criarem jogos únicos devido aos obstáculos da falta de orçamento ou de número de funcionários.

Ser um jogo desenvolvido por menos pessoas e com um orçamento menor não significa perda de qualidade. O jogo Hades<sup>7</sup> foi desenvolvido pela Supergiant com um time de apenas 20 pessoas, e foi um dos indicados ao jogo do ano de 2020 pelo The Game Awards, junto com jogos feitos por milhares de pessoas e com o orçamento de cerca de 100 milhões de dólares, como The Last of Us part II<sup>8</sup>, por exemplo.

Desenvolvedores indie não possuem recursos para fazer jogos com gráficos ultra realistas e também não possuem o mesmo público alvo que os jogos AAA. Eles fazem jogos que atendem nichos, e os estúdios que entendem isso são aqueles que prosperam. Esse fato, somado ao ambiente de troca e a coragem de ser pioneiro, é o que torna os jogos indie um terreno fértil para a criação de jogos que dialogam diretamente com seus jogadores.

---

<sup>7</sup> Hades é um jogo eletrônico roguelike de RPG de ação desenvolvido e publicado pela Supergiant Games. Foi lançado para Microsoft Windows, macOS e Nintendo Switch em 17 de setembro de 2020, após um lançamento de acesso antecipado em dezembro de 2018.

<sup>8</sup> The Last of Us Part II é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Interactive Entertainment. É o segundo jogo da franquia e foi lançado em 19 de junho de 2020 exclusivamente para PlayStation 4.

Nessa sociedade capitalista, a estabilidade financeira é o sonho de muitas pessoas. E todos deveriam ter direito a isso, incluindo os desenvolvedores de jogos que se arriscam todos os dias na esperança de gerar renda através daquilo que amam fazer e que são bons. A diferença é que os jogos indie lhes permitem exercitar esse amor em sua criação, enquanto os jogos blockbuster passam por mãos demais para se tornarem uma extensão de seus criadores.

## Capítulo 3

# Dating Simulators

### 3.1 O que são

Jogos eletrônicos dão aos seus jogadores novos mundos e vidas para se viver. Parte do fator de credibilidade dessa nova realidade são os NPCs (do inglês *non-playable character*, personagem não jogável) que a povoam. Simpatia por esses personagens é um aspecto comum dos jogos digitais, já que esses NPCs podem auxiliar os esforços da vida real dos jogadores e são diretamente responsáveis por parte de suas emoções, seja do riso à raiva (GIULIANA, 2019).

O ser humano já está se apaixonando por personagens controlados por algoritmos e scripts (GIULIANA, 2019), mesmo em jogos que não tem o romance como foco principal. Os *Dating Simulators* (Simuladores de namoro, em inglês) são jogos que oferecem interações românticas com personagens, seja seguindo uma história linear de um personagem por vez ou diferentes histórias de vários personagens ao mesmo tempo.

São jogos que oferecem ao jogador a possibilidade de construir a própria história através de escolhas que resultam em diversas ramificações que terminam em um ou mais finais diferentes. Como exemplo podemos citar *The Arcana*<sup>9</sup>, *Mystic Messenger*<sup>10</sup> e *Monster Prom*<sup>11</sup>, jogos que tomam diferentes abordagens de gameplay mas que ainda pertencem ao gênero *Dating Simulator*.

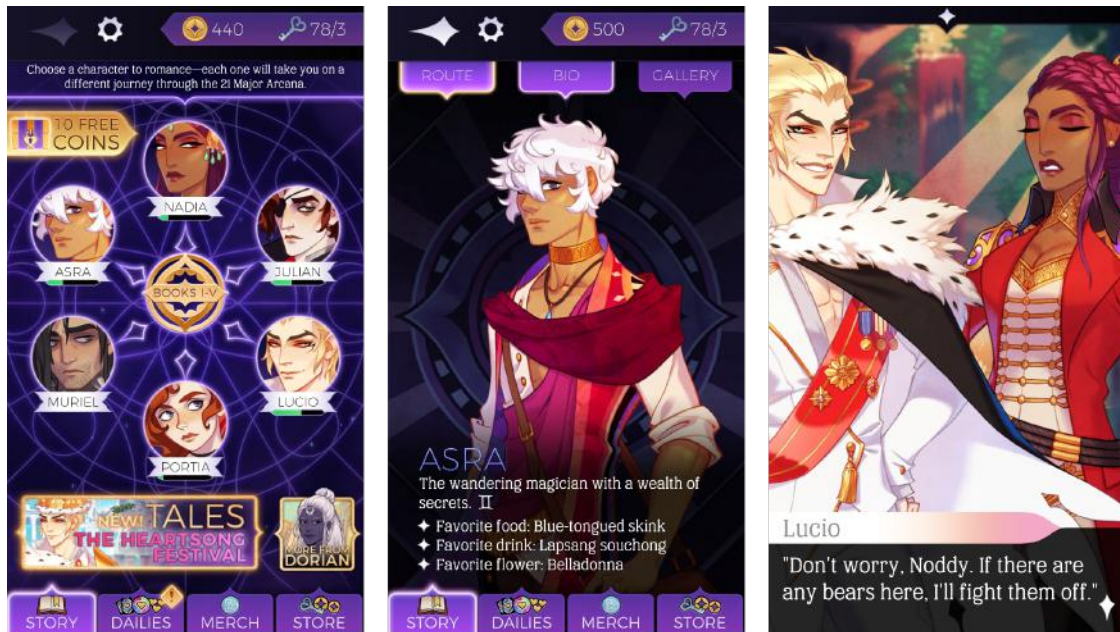
---

<sup>9</sup> *The Arcana* é um *Dating Simulator mobile* inclusivo feito pela Dorian inc. cuja história se inspira nas arcanas maiores do baralho de tarô.

<sup>10</sup> *Mystic messenger* é um *Dating Simulator mobile* cuja mecânica principal se dá por salas de conversa com os personagens que liberam em horários específicos ao longo do dia. Foi lançado pela empresa coreana Cheritz em 2016.

<sup>11</sup> *Monster Prom* é uma série de jogos para computador feita pela Beautiful Glitch cujo jogos apresentam a mecânica única de jogar um *Dating Simulator* com amigos. Até o momento da publicação deste trabalho foram lançados os jogos *Monster Prom* (2018), *Monster Prom 2: Monster Camp* (2020) e *Monster Prom 3: Road Trip* (2022).

Figura 3 - Telas do jogo The Arcana



Fonte: Dorian Inc.

Dating Simulators são vídeo games que simulam o processo de namoro e o objetivo desses jogos é construir um relacionamento com um ou mais personagens. O jogador assume o papel de protagonista e interage com os personagens por meio de opções de diálogo e ações. O objetivo é conquistar o coração do personagem que o jogador está perseguindo e construir um relacionamento romântico com ele.

Esses jogos podem ser Visual novels<sup>12</sup>, jogos de RPG<sup>13</sup> ou jogos de simulação. As visual novels são normalmente a forma mais popular de Dating sims, pois têm uma forte narrativa e focam no desenvolvimento do personagem. Os jogos de RPG geralmente incorporam elementos de Dating Sims em sua jogabilidade, permitindo que o jogador interaja e busque relacionamentos românticos com os personagens. Os jogos de simulação, por outro lado, são mais focados na mecânica de construção de um relacionamento, como gerenciamento de cronogramas e recursos.

<sup>12</sup> Visual novel é um gênero de jogo eletrônico focado em leitura de texto e escolhas e tem como elementos de jogo principais a leitura de texto escrito e a realização de escolhas como ferramenta narrativa.

<sup>13</sup> *Role-playing game* – também conhecido como RPG (em português: "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação"), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras pré-determinado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente e as escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.

O aspecto de simulação de namoro desses jogos é alcançado por meio de várias mecânicas, como escolhas de diálogo e tomada de decisões. O jogador deve fazer escolhas que impactarão positivamente seu relacionamento com os personagens que estão perseguindo. Essas escolhas podem variar de pequenas decisões cotidianas, como o que vestir em um encontro, até escolhas mais significativas que afetarão a direção do relacionamento. O jogador também deve administrar seu tempo e recursos, como escolher passar o tempo com um personagem em detrimento de outro, a fim de construir e manter seus relacionamentos.

Figura 4 - Flowchart da ramificação da narrativa do jogo Mystic Messenger

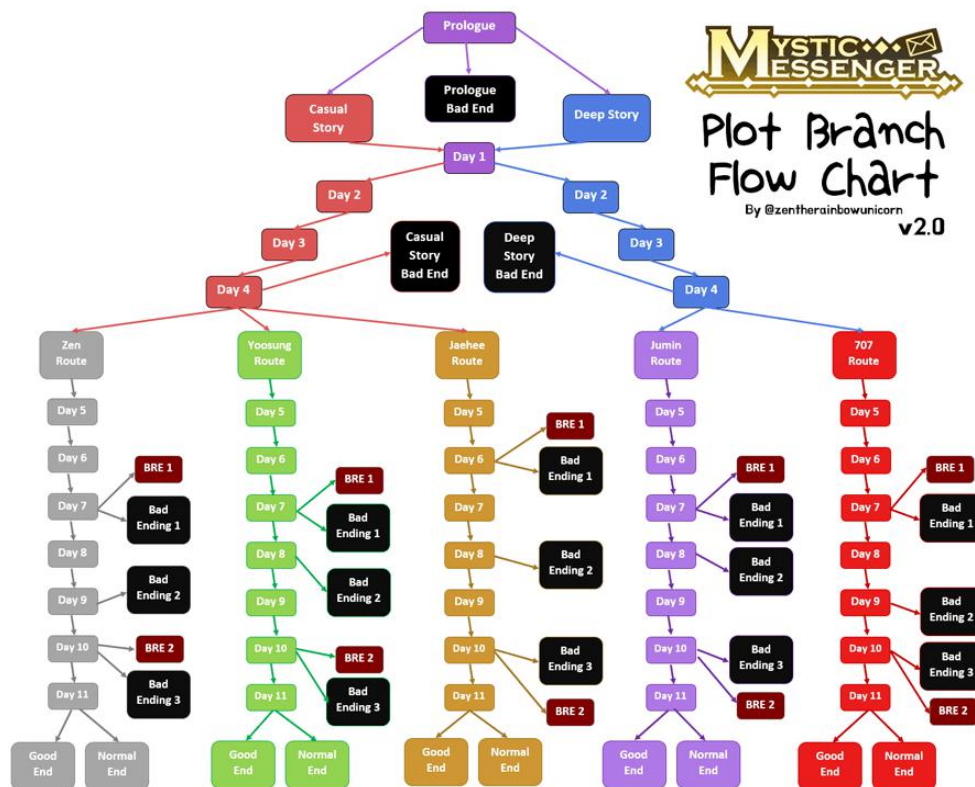


Gráfico de escolhas e resultados do jogo Mystic Messenger feito para a versão regente em 2016. Fonte: [zetherainbowunicorn.tumblr.com/](https://zetherainbowunicorn.tumblr.com/)

Os Dating Simulators geralmente apresentam vários finais, dependendo das escolhas que o jogador faz ao longo do jogo. Esses finais podem variar de finais felizes, onde o jogador conquista com sucesso o coração do personagem que está perseguindo, até finais ruins, onde o relacionamento desmorona. Esse aspecto dos jogos adiciona rejogabilidade, pois os jogadores podem repetir o jogo e fazer



escolhas diferentes para ver como a história e seus relacionamentos com os personagens se desenrolam.

Os personagens em Dating sims geralmente são projetados para atrair uma ampla gama de jogadores. Os personagens são altamente estilizados e geralmente apresentam características físicas e personalidades exageradas. Isso permite uma ampla gama de personagens atraentes para os jogadores escolherem e buscarem relacionamentos. Alguns conjuntos de características e personalidades se repetem em vários jogos, portanto é muito comum conseguir enquadrar os personagens em certos arquétipos facilmente, como o personagem frio e calculista que não demonstra fraquezas, o personagem extravagante e caloroso, o tímido porém amável, dentre outros.

**Figura 5 - Personagens do jogo MeChat**



Fonte: PlayMe Studio.

Além do design do personagem, a atmosfera e o cenário dos jogos também são importantes. Os Dating simulators geralmente se passam em um ambiente romântico ou fantástico, como uma escola, um reino longínquo ou um mundo de fantasia. Isso ajuda a criar uma sensação de imersão e prepara o terreno para o jogador buscar seus relacionamentos com os personagens. A música e o design de som desses jogos também desempenham um papel crucial na definição do clima e da atmosfera e podem ajudar a reforçar as emoções e os eventos da história.



Os Dating Sims são populares em muitos países, principalmente no Japão, de onde foram originados. Esses jogos se tornaram cada vez mais populares no Ocidente nos últimos anos, graças ao surgimento dos jogos *otome*<sup>14</sup> e à crescente popularidade dos animes e mangás. A popularidade dos Dating Sims também deu origem a uma subcultura de fãs que criam e compartilham conteúdo feito por fãs, como fan fiction, fan art e cosplay.

No geral, os jogos desse gênero oferecem aos jogadores uma experiência única e envolvente, permitindo que eles construam relacionamentos com os personagens e moldem o resultado da história por meio de suas escolhas. Esses jogos geralmente atraem jogadores que gostam de histórias românticas, desenvolvimento de personagens e ficção interativa.

### 3.2 Relação entre Dating Sims e jogos indie

Dating simulators possuem um público-alvo bem definido, geralmente visando um gênero em específico e uma faixa etária restrita. São jogos que não atingem tantas pessoas quanto um jogo *blockbuster*, mas que têm sucesso em seus nichos por oferecerem um produto muito específico.

Durante a história dos jogos eletrônicos, não é possível citar algum Dating Simulator que atingiu as mídias *mainstream* ao ponto de ser um jogo que tenha vendido centenas de milhares de cópias, como alguns jogos indie como Hades<sup>15</sup> e Hollow Knight<sup>16</sup> conseguiram. Entretanto, alguns deles conquistaram muitos jogadores através de um crescimento repentino em sua popularidade na internet graças a sua proposta irreverente e inovadora.

Monster Prom, a série de jogos feita pela empresa espanhola Beautiful Glitch, abriu um projeto de financiamento coletivo<sup>17</sup> em maio de 2019 no site Kickstarter.com para a produção do segundo jogo da série intitulado Monster Prom

---

<sup>14</sup> Otome game é um tipo de jogo eletrônico que é direcionado para o público feminino, onde um dos principais objetivos é desenvolver um relacionamento amoroso entre a personagem feminina jogadora e um dos vários personagens masculinos. Otome significa “donzela” em japonês.

<sup>15</sup> No ano de seu lançamento oficial, em 2020, Hades bateu a venda de 1 milhão de cópias vendidas.

<sup>16</sup> Hollow Knight tem 3 milhões de cópias vendidas até o momento da publicação deste trabalho.

<sup>17</sup> Financiamento coletivo, também conhecido como *crowdfunding*, consiste na obtenção de capital para iniciativas de interesse coletivo através da agregação de múltiplas fontes de financiamento, em geral pessoas físicas interessadas na iniciativa.

2: Monster Camp. Originalmente a meta para realizar o projeto era de quase 33 mil euros, mas em apenas 12 horas após a abertura do projeto eles arrecadaram mais de 100 mil euros. Após isso, os desenvolvedores criaram uma série de pequenas metas financeiras que, se superadas, envolveriam a produção de mais 4 jogos, além da sequência, e outras várias atualizações e recompensas para seus apoiadores. Ao final da campanha de financiamento coletivo, o estúdio conseguiu multiplicar sua meta inicial em 16 vezes, totalizando 535 mil euros oriundos de quase 9 mil apoiadores.

Figura 6 - Tela do jogo Monster Prom



Fonte: Beautiful Glitch.

Esse gênero de jogo prospera em nichos que nenhuma empresa AAA costuma ter como alvo. Por isso, os desenvolvedores indie abraçam tão bem os Dating Simulators e os seus jogadores. Por mais que sejam desconhecidos à grande base de *gamers*, alguns Dating Simulators ficaram extremamente famosos no meio dos jogadores desse gênero, conquistando fãs ao redor do mundo todo.

## Capítulo 4

# Imersão e estado de flow

### 4.1. Estado de Flow dos video games

O conceito de Flow, fluxo em inglês, foi criado pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi (1998) e refere-se a um estado de intenso foco e prazer que é alcançado quando uma pessoa está totalmente envolvida em uma atividade. O flow é caracterizado por uma sensação de ação sem esforço, onde o tempo parece desacelerar e a pessoa está completamente absorvida na tarefa em mãos.

O estado de flow é alcançado quando uma pessoa está envolvida em uma atividade que desafia suas habilidades, mas não a ponto de se tornar muito difícil e frustrante. Esse equilíbrio entre desafio e habilidade leva a um sentimento de controle sobre a situação, que por sua vez leva a sentimentos de prazer e satisfação.

Esse estado mental pode ser alcançado em uma variedade de atividades, desde tarefas de trabalho até atividades de lazer. É frequentemente associado a atividades criativas e artísticas, como tocar um instrumento ou pintar, mas também pode ser experimentado em atividades mais mundanas, como limpar ou cozinhar.

Csikszentmihalyi (1988) afirma que este estado prazeroso pode ser ativamente alcançado por todos nós, ao invés de deixarmos ao acaso. Entender o conceito de flow é a essência para vivermos felizes e em harmonia. A felicidade é o nosso direito de nascimento, é, ou pelo menos deveria ser, o nosso estado natural. Quando uma pessoa está em estado de flow, ela está totalmente presente e focada na tarefa em mãos, o que pode levar a uma sensação de realização e contentamento (CSIKSZENTMIHALYI, 1988).

Para alcançar o flow, uma pessoa precisa definir metas claras e alcançáveis, ter um senso de controle sobre a situação e receber feedback imediato sobre seu desempenho. Além disso, a pessoa deve estar completamente absorvida na atividade, sem distrações ou interrupções (CSIKSZENTMIHALYI, 1988).

A pesquisa de Csikszentmihalyi teve um impacto significativo em vários campos, desde psicologia e educação até gestão e esportes. No campo da educação, por exemplo, o conceito de flow tem sido utilizado para entender o papel da motivação e do engajamento no processo de aprendizagem. No local de trabalho, o conceito de flow tem sido usado para promover a produtividade e a satisfação no trabalho, criando um ambiente que apoie as experiências de flow.

No entanto, o conceito de flow também foi criticado por alguns por promover um estado de intenso foco e produtividade, o que pode levar ao esgotamento e ao estresse. O próprio Csikszentmihalyi reconheceu que o flow não deve ser o único foco da vida de uma pessoa e que é importante também ter tempo de inatividade e relaxamento (CSIKSZENTMIHALYI, 1988).

Além disso, alguns argumentaram que o conceito de fluxo é culturalmente específico e pode não ser aplicável a todas as culturas e indivíduos. Por exemplo, algumas culturas podem dar mais importância ao relaxamento e ao lazer, em vez do intenso foco e envolvimento associados ao flow.

Apesar dessas críticas, o conceito de flow continua sendo uma ideia influente nos campos da psicologia, educação e administração. O trabalho de Csikszentmihalyi esclareceu a importância do desafio e do engajamento na promoção da felicidade e da satisfação e forneceu uma estrutura para a compreensão do papel do flow em nossas vidas.

Portanto, o conceito de flow fornece uma perspectiva valiosa sobre a importância do desafio e do engajamento na promoção da felicidade e satisfação. Embora não seja uma solução única para todos, o conceito de flow oferece uma ferramenta útil para entender como alcançar um estado de experiência ideal em nossas vidas diárias.

Em muitos jogos eletrônicos, os jogadores enfrentam desafios que testam suas habilidades e habilidades, semelhante ao equilíbrio entre desafio e habilidade necessário para que o flow ocorra. Quando um jogador navega com sucesso nesses desafios, ele sente uma sensação de controle e realização, o que pode levar a

sentimentos de prazer e satisfação. Essa sensação de controle é um componente-chave do flow, pois permite que o jogador mergulhe totalmente no jogo.

Além disso, os videogames geralmente oferecem objetivos claros e feedback imediato, que são outros elementos importantes do fluxo. A combinação de desafio, controle e feedback imediato cria um ambiente propício para experiências de flow. Muitos jogadores relatam sentir-se completamente absorvidos no jogo, com o tempo parecendo desacelerar e suas preocupações externas desaparecendo.

A natureza imersiva dos jogos eletrônicos também pode ter um impacto positivo no estado mental do jogador. Em um estado de flow, o jogador está totalmente presente e focado na tarefa em mãos, o que pode levar a uma sensação de realização e contentamento. Além disso, a realização e a satisfação resultantes da navegação bem-sucedida nos desafios de um jogo podem aumentar a auto-estima e a confiança do jogador.

No entanto, nem todos os videogames são projetados para promover experiências de flow. Jogos que são muito fáceis ou muito difíceis podem prejudicar o senso de controle e diversão do jogador. Jogos fáceis demais não fornecem um desafio suficiente, enquanto jogos muito difíceis podem levar à frustração e a um sentimento de inadequação.

Além disso, alguns videogames são projetados para distrair o jogador com propagandas que podem prejudicar o foco e a concentração do jogador. Essas distrações podem interromper o estado de flow, levando a uma diminuição do prazer e da satisfação.

Apesar desses desafios, os videogames têm o potencial de serem ferramentas poderosas para promover experiências de flow. Os jogos projetados com o flow em mente podem oferecer aos jogadores oportunidades de experimentar desafios, controle e feedback imediato, que são componentes-chave do conceito de flow.

Além disso, a natureza interativa dos jogos eletrônicos permite um nível de customização e personalização que não é possível em outras formas de

entretenimento. Essa personalização pode ajudar a criar um senso de controle e propriedade, o que, por sua vez, pode levar a experiências de maior flow.

Em conclusão, o conceito de flow pode ser intimamente relacionado com os videogames. A natureza interativa e imersiva dos videogames cria um ambiente propício para experiências de flow, oferecendo aos jogadores oportunidades de experimentar desafios, controle e feedback imediato. Quando projetados com o flow em mente, os videogames podem ser ferramentas poderosas para promover felicidade e satisfação.

## **4.2. A relação entre Flow e Dating Simulators**

Os Dating simulators são um tipo de videogame que oferece aos jogadores uma experiência imersiva por meio de narrativas interativas. Nesses jogos, os jogadores assumem o papel de um personagem que deve navegar pelas complexidades dos relacionamentos e do namoro. Os Dating Sims geralmente incorporam elementos de jogos de aventura e simulação, criando uma forma única e envolvente de entretenimento.

A natureza imersiva desse gênero é um aspecto fundamental que os diferencia de outras formas de entretenimento. Os jogadores são capazes de mergulhar totalmente no mundo virtual, sentindo-se parte da história, em vez de apenas um observador passivo. Essa sensação de imersão é alcançada por meio de uma combinação de jogabilidade interativa, ambientes virtuais ricamente detalhados e personagens bem desenvolvidos e é um componente crucial do flow.

Nos Dating sims, os jogadores geralmente enfrentam desafios que testam suas habilidades e habilidades sociais. Por exemplo, eles podem ser obrigados a navegar pelas complexidades dos relacionamentos e tomar decisões que afetarão seus relacionamentos com outros personagens.

E, além disso, os desafios emocionais e sociais apresentados nesse gênero de jogo também contribuem para a imersão. Esse investimento emocional ajuda a criar uma conexão mais profunda com o mundo virtual, tornando a experiência mais imersiva.

No entanto, vale a pena ressaltar que os relacionamentos em Dating Sims muitas vezes não são tão complexos ou matizados quanto os relacionamentos da vida real. Os personagens podem ser limitados em suas personalidades e interações, e as escolhas do jogador podem ser limitadas a um conjunto predeterminado de opções. Apesar dessas limitações, no entanto, os relacionamentos formados em simuladores de namoro ainda podem ser um aspecto agradável e envolvente do jogo.

Em conclusão, a relação entre jogadores e personagens de Dating sims é um aspecto central do jogo. Por meio de jogabilidade interativa e investimento emocional, os jogadores são capazes de formar relacionamentos com personagens no mundo virtual. Esses relacionamentos são o aspecto central da experiência do jogador, ajudando a criar uma sensação mais profunda de imersão e conexão com o mundo virtual e mantendo o estado de flow.

## Capítulo 5

### **Pesquisa exploratória**

Conforme apontado por Gil (2002), pesquisas exploratórias visam proporcionar maior familiaridade com o problema sendo investigado, tendo como objetivo principal o "aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições". Dentre os diferentes procedimentos técnicos utilizados em pesquisas exploratórias, o levantamento é comumente utilizado quando o investigador deseja interrogar diretamente as pessoas cujo comportamento deseja conhecer, procedendo com solicitação de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para posterior análise dos dados coletados (GIL, 2002 p. 50). Quando um levantamento coleta dados de todos os indivíduos do universo estudado, tem-se um censo (GIL, 2002 p. 51).

Os instrumentos de coleta de dados e as técnicas de investigação mais usuais em levantamentos, são o questionário, a entrevista e o formulário (GIL, 2002 p. 114).

Por questionário entende-se um conjunto de questões que são respondidas por escrito pelo pesquisado. Entrevista, por sua vez, pode ser entendida como a técnica que envolve duas pessoas numa situação "face a face" e em que uma delas formula questões e a outra responde. Formulário, por fim, pode ser definido como a técnica de coleta de dados em que o pesquisador formula questões previamente elaboradas e anota as respostas. (GIL, 2002 p. 115)

Neste trabalho, utilizamos um questionário online na plataforma Google Forms para a coleta de dados. O tempo de resposta foi estimado em aproximadamente 10 minutos, e abordou questões como: perfil do respondente, suas motivações e frustrações ao jogar jogos do gênero Dating Simulator e também uma apresentação da sinopse do jogo Anima.



O questionário foi cuidadosamente elaborado para que os usuários não se cansassem ao longo do ato de responder a pesquisa e também para que se sentissem à vontade para responder às perguntas discursivas com detalhes.

Segundo Hall (2017), perguntas fechadas como perguntas com respostas de sim ou não e de múltipla escolha oferecem um maior número de respostas quantitativas, enquanto perguntas abertas como perguntas discursivas oferecem mais detalhes das opiniões dos usuários. No levantamento realizado neste trabalho, pelo menos metade das pessoas se dispuseram a compartilhar seus pensamentos nas perguntas discursivas, que eram todas não obrigatórias.

Esse formulário foi veiculado principalmente em grupos da rede social Reddit, sendo eles: *r/otomegames* com 64 mil integrantes, *r/visualnovels* com 550 mil integrantes, *r/obeyme* com 49 mil integrantes e *r/indiegames* com 135 mil integrantes. Ao todo o formulário foi exposto a um número total de aproximadamente 800 mil pessoas com interesses em jogos Dating Simulator e/ou visual novels, gerando 187 respostas num período de uma semana entre o dia 17 e 24 de maio de 2022 em que esteve aberto a respostas.

## 5.1. Perfil do respondente

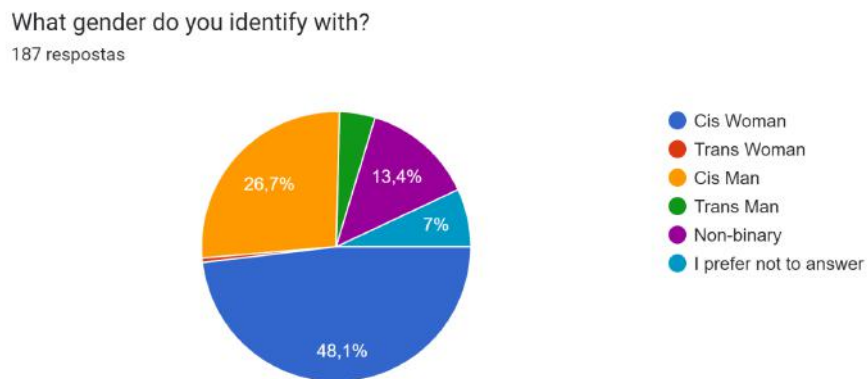
A primeira seção do formulário investigava o perfil do respondente, envolvendo informações como nacionalidade, língua materna, gênero, preferências de gêneros de jogos, plataforma favorita, dentre outros. Ao todo, pessoas de 40 nacionalidades diferentes e 31 línguas maternas responderam à pesquisa. Estadunidenses foram maioria com 90 pessoas, seguidas de Canadá com 11 pessoas e Alemanha e Inglaterra com 8 pessoas cada. Entretanto, países como Hungria, Tailândia, Croácia, República Tcheca e Cingapura, para citar alguns, também apareceram na pesquisa.

O formulário foi escrito e veiculado na língua inglesa, então já era de se esperar que a maioria das respostas à pergunta “Qual é a sua língua nativa?” fosse inglês. Porém, mais de 33% das pessoas responderam uma língua diferente do

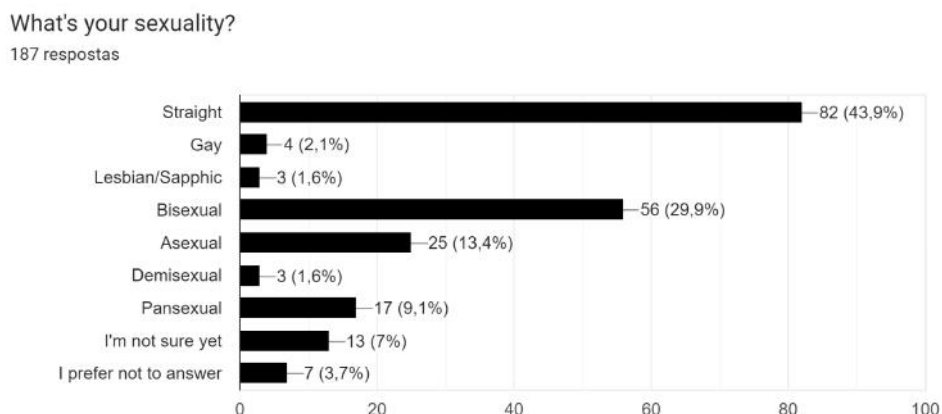
inglês, como espanhol (7%), russo (6%), alemão e português (3,2% cada). Surgiram, dentre as respostas menos comuns (0,5% a 1,2% cada), línguas como Persa, Cantonês, Malaio, Tagalog e cazaque, dentre outros.

Com relação a gênero, quase que metade (48,1%) dos respondentes se identificaram como mulher cis, 26,7% como homens cis, 13,4% como pessoas não binárias e 7% preferiram não responder. Esses números mostram que mulheres cis são as maiores consumidoras do gênero *Dating Simulator*.

**Figura 7 - Gráfico sobre a distribuição de gênero dos jogadores de Dating Simulator**



**Figura 8 - Gráfico de sexualidades dos jogadores de Dating Simulator.**

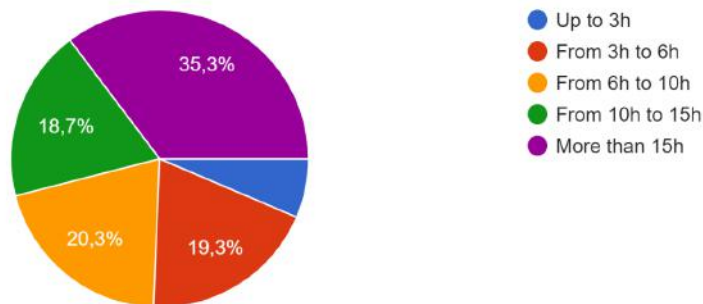


Entrando no âmbito de quantidade de horas jogadas por semana, quase 75% das pessoas responderam que jogam mais que 6 horas durante a semana, sendo esse número composto por 35% de pessoas que jogam mais que 15 horas, 20% que

jogam entre 10 horas e 15 horas e 20% que jogam entre 6 horas e 10 horas por semana. Nota-se que 3/4 dos respondentes são considerados *heavy-users*.

**Figura 9 - Gráfico de horas semanais reservadas para jogar jogos eletrônicos.**

If yes, how many hours a week do you spend playing? (Mobile games count too!)  
187 respostas

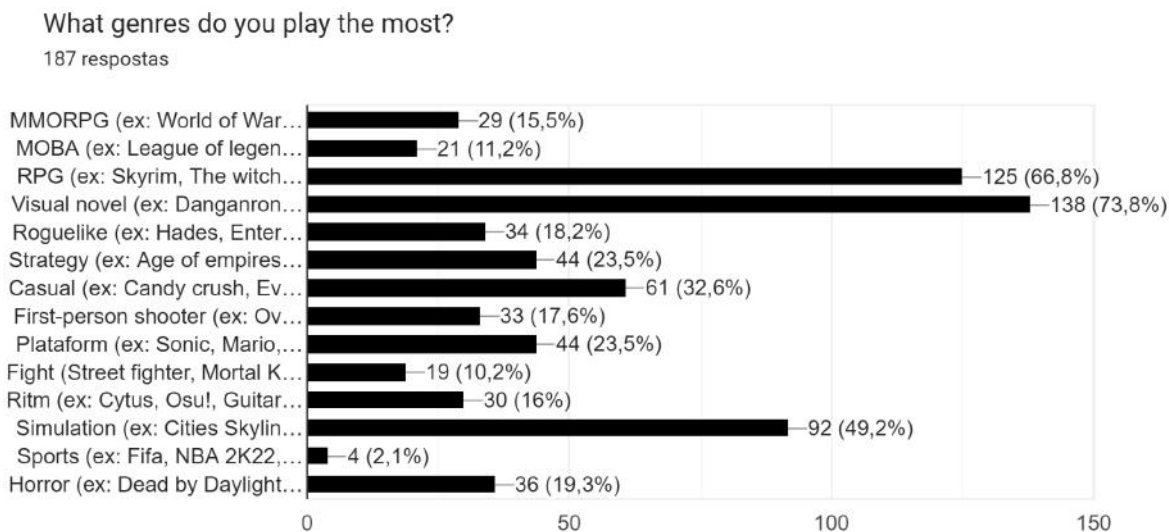


Dentre as preferências dos jogadores sem definição de gênero de jogo específico, quase metade das pessoas (48,1%) respondeu que sua plataforma favorita é *desktop*, o computador de mesa. Em segundo lugar o console com 25,7%, Android com 18,2% e, por último, o sistema IOS com apenas 8%.

Quando perguntados que gêneros mais jogavam, os três gêneros mais escolhidos pelos respondentes da pesquisa foram *Visual novel* (73,8%), RPG ou *Role-playing game* (66,8%) e Simulação (49,2%). É importante ressaltar que no mundo dos jogos eletrônicos é muito comum haver uma sobreposição de gêneros como por exemplo o jogo *Destiny*, feito pela empresa Bungie e publicado pela Activision.

*Destiny* é um jogo online de tiro em primeira pessoa (também chamado de FPS, do inglês *First Person Shooter*) e também é um MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, no inglês, ou “jogo de representação de papéis online, multijogador em massa”, em tradução livre) que possui as mesmas características de um jogo RPG, em que jogadores assumem papéis em um mundo fantástico, muitas vezes baseados num cenário medieval, porém como o próprio nome do gênero sugere, com uma quantidade massiva de jogadores jogando simultaneamente, como por exemplo *The Elder Scrolls Online* ou *World of Warcraft*.

**Figura 10 - Gêneros de jogos mais jogados pelos respondentes da pesquisa**



Seguindo os perfis de jogadores definidos por Richard A. Bartle: Players Who Suit MUDs (1996), 63,1% dos respondentes se identificam com o perfil de Exploradores, que se define por “[jogadores] movidos pelo desejo de descobrir o máximo possível sobre o jogo, desde mapear a área geográfica até entender a mecânica. São curiosos e vão querer entender por que e como cumprir um desafio proposto.” (BARTLE, 1996)

Como já detalhado em capítulos anteriores, jogos indie são jogos independentes feitos por pequenas empresas ou até por apenas um desenvolvedor trabalhando sozinho, como por exemplo os jogos Stardew Valley e Undertale. Na pesquisa realizada, 92,5% das pessoas responderam que jogam jogos indie, provando que além de conhecerem o termo, têm o costume de jogar jogos que não são de grandes produtoras.

Dentre essas 173 pessoas que responderam positivamente, pelo menos a metade (51,8%) já jogaram mais que 7 jogos indie, o que é um número considerável em comparação a outras pessoas que se identificam como gamers e jogam apenas um ou dois jogos que se encaixam na categoria AAA, como League of Legends ou FIFA, por exemplo.

Quando indagados do por que jogam jogos de produtoras independentes, uma grande variedade de respostas foi percebida. Dentre elas, algumas se destacam por falar sobre o carinho com o qual os desenvolvedores fazem seus jogos e sobre a maior liberdade artística e narrativa que trazem, diferente dos estilos de jogos de grandes empresas que acabam sempre buscando um hiper-realismo que não necessariamente é o que os jogadores desejam.

**Quadro 1 - Motivos para jogar jogos indie**

<b>Categoria</b>	<b>Trecho Original</b>	<b>Tradução livre</b>
<b>Liberdade criativa</b>	“Seeing a wide range of creativity explored without being too commercial”	“Ver uma ampla gama de criatividade explorada sem ser muito comercial”
	“Indie games can provide a unique, fascinating story. As well as new cool gameplay mechanics which I also find enjoyment in. Indie games also don't always fit into stereotypes, I'm simply looking for something new I find interesting and Indie games can provide that.”	“Os jogos indie podem proporcionar uma história única e fascinante. Além de novas mecânicas legais nas quais também encontro prazer. Os jogos indie também nem sempre se encaixam em estereótipos, estou simplesmente procurando algo novo que acho interessante e os jogos indie podem fornecer isso.”
	“Freedom to make whatever they want from their imagination.”	“Liberdade para fazer o que quiserem com a imaginação.”
	“They want to make a good game, tell a good story, stir emotions in their players. game companies don't write for because they worry about appealing to everyone globally or worry about avoiding negative controversy from less open minded individuals.”	“Eles [desenvolvedores independentes] querem fazer um bom jogo, contar uma boa história, agitar emoções em seus jogadores para os quais as empresas de jogos não fazem porque se preocupam em atrair todos globalmente ou se preocupam em evitar controvérsias negativas de indivíduos de mente menos aberta.”
<b>Representatividade</b>	“It's also almost always a pleasantly unique experience. It's a great way to discover new ideas, stories, cultures, etc. and they typically highlight voices that mainstream games don't. (Like women, POC, and non-heterosexual people)”	“É também quase sempre uma experiência agradavelmente única. É uma ótima maneira de descobrir novas ideias, histórias, culturas, etc. e eles normalmente destacam vozes que os jogos convencionais não fazem. (Como mulheres, pessoas de cor e pessoas não

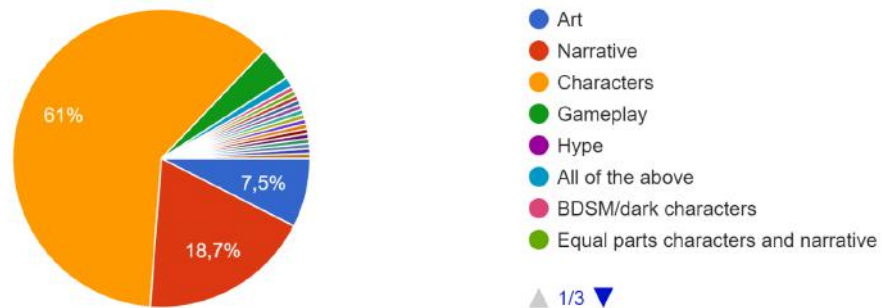
		heterossexuais)”
	“It is also nice to see different stories being told by different kinds of developers.”	“Também é bom ver diferentes histórias sendo contadas por diferentes tipos de desenvolvedores.”
	“Most Dating Simulators who aren't indie force the protagonists into stereotypes fairly often. Indie games often stray away from clichés, which I really like.”	“A maioria dos simuladores de namoro que não são indie forçam os protagonistas a estereótipos com bastante frequência. Os jogos indie muitas vezes fogem dos clichês, o que eu realmente gosto.”
<b>Feito com amor</b>	“Indie games are more artistic than a mass-appeal game - they're often a labor of love and it shows.”	“Jogos indie são mais artísticos do que um jogo de apelo em massa – eles geralmente são um trabalho de amor e isso fica aparente.”
	“Indie games tend to have more love and care put into the making of them, like little details that relate to the creator or how they interact with the community.”	“Jogos indie tendem a ter mais amor e cuidado em sua criação, como pequenos detalhes que se relacionam com o criador ou como eles interagem com a comunidade.”
	“I feel like I'm playing something someone actually put love and care into.”	“Sinto que estou jogando algo em que alguém realmente colocou amor e carinho.”
	“As a gamer, you can feel the heart of the developers while playing indie games regardless of the genre or type.”	“Como jogador, você pode sentir o coração dos desenvolvedores enquanto joga jogos indie, independentemente do gênero ou tipo.”

## 5.2. Atração pelo gênero *Dating simulator*

Jogos do gênero *Dating Simulator* são famosos por serem jogos focados na narrativa e com forte ênfase nos personagens. De acordo com a pesquisa realizada, 61% das pessoas afirmaram que são mais atraídas pelos personagens na hora de escolher um *Dating Simulator* para jogar, um número três vezes maior que as pessoas que escolheram narrativa (18,7%) e 8 vezes maior que aqueles que escolheram arte (7,5%) ou gameplay (3,7%).

**Figura 11 - Gráfico sobre as preferências dos jogadores de Dating Simulators**

What attracts you most in a Dating Simulator?  
187 respostas



Portanto, com base nesses números, é seguro afirmar que se o jogo tiver uma construção de personagens pobre, com personalidades rasas e desinteressantes, a probabilidade do jogador abandonar o jogo é altíssima.

Segundo o filósofo James P. Carse, há dois tipos de jogos: jogos finitos, que jogamos para vencer, e jogos infinitos, que jogamos para nos manter jogando a maior quantidade de tempo possível (McGonigal, 2010).

Aproximadamente metade dos usuários se enquadram na categoria *heavy users* por afirmarem terem jogado mais que 7 Dating Simulators. O que fortalece a teoria de que os jogadores de Dating Sims acabam jogando mais jogos desse gênero, em contrapartida com jogadores de jogos infinitos como MOBAs ou MMORPGs, *Dating Simulators* costumam ser jogos com um ou mais finais, o que acaba fazendo os jogadores procurarem outros jogos desse gênero para jogar.

### 5.3. Preferência pelo mobile

Na década de 1980, os dispositivos de comunicação móveis eram sempre acoplados a navios, carros e trens, como ferramentas de comunicação dentro dos veículos de transporte. Conforme foram adotados para usos profissionais, eles costumavam ser compartilhados por um grupo de pessoas, como vendedores ou um grupo de trabalhadores em um canteiro de obras (Ito, 2005).

Entretanto, conforme o uso do celular foi se afastando desse compartilhamento de grupo e seguindo em direção ao uso por indivíduos, essa ferramenta ganhou um novo significado na vida das pessoas. Atualmente, celulares são quase sempre junto a indivíduos, e valorizados como um mecanismo garantido para se conectar com uma pessoa em específico, em contraste com telefones fixos ou de trabalho (Ito, 2005).

Celulares são uma constante presença na vida das pessoas na sociedade atual, sempre por perto e disponíveis a todo momento e lugar para aqueles que têm acesso, sobretudo financeiro. A comunicação entre indivíduos também mudou ao longo do tempo junto com os usos principais dos celulares: sua função principal era de conversas de voz entre dois indivíduos, porém agora o tipo mais comum é a comunicação por texto com várias pessoas ao mesmo tempo através de aplicativos de mensagem.

Segundo Mizuko Ito em seu artigo "*Personal Portable Pedestrian: Lessons from Japanese Mobile Phone Use*", tecnologias portáteis como o celular oferecem uma atenção parcial contínua, ao contrário de computadores, celulares podem ser facilmente manipulados com uma mão e usados durante as atividades do dia a dia, nunca focado totalmente em algo só.

Apesar de, na seção Perfil, a plataforma nomeada a favorita para jogos ter sido o PC, a plataforma eleita como favorita para jogar *Dating simulators* foi o Android com 41,7% (78 pessoas). Dentre os argumentos a favor da plataforma mobile é importante citar:

- **Acessível (mais barato e portátil):** Após o aumento da popularidade dos smartphones, esses aparelhos tiveram uma redução de preço. Somados a grande variedade de modelos de celulares, isso ocasionou na facilidade de acesso por um público mais amplo, não ficando concentrados apenas nas classes mais altas. Nos últimos anos, o fácil acesso a internet em conjunto com a Internet das coisas, transformou os celulares em ferramentas essenciais para as pessoas, de forma que não estar com seu smartphone por perto em todo momento causa ansiedade nos indivíduos da sociedade



contemporânea, sobretudo os jovens. Segundo os resultados da pesquisa, uma das principais justificativas para a escolha do mobile como plataforma favorita foi a facilidade de acesso ao seu celular, sendo uma tecnologia portátil que está pronta para uso a qualquer momento e em qualquer lugar, não forçando seus usuários a se sentarem numa mesa com um cabo ligado à uma tomada. Além disso, por ser uma ferramenta essencial para as pessoas, tanto para trabalho, comunicação e lazer, é mais fácil investir num smartphone do que em um computador ou console, ainda mais por serem mais baratos que essas duas tecnologias e oferecer uma maior diversidade de funções.

**Quadro 2 - Vantagens dos dispositivos móveis**

Trecho original	Tradução livre
"When I play mobile I can always check in daily whether I'm at home or not."	"Quando jogo no celular, sempre posso entrar no jogo diariamente, mesmo estando em casa ou não."
"Because it's all I have for gaming"	"Porque é tudo o que tenho para jogar"
"Ease of use, generally they're free to play, and because I am almost never without my phone they're always accessible whenever I want to play as long as I have wifi."	"Facilidade de uso, geralmente eles [jogos mobile] são gratuitos para jogar e, como quase nunca fico sem meu telefone, eles estão sempre acessíveis sempre que quero jogar, desde que tenha wifi."
"It's convenient, I can take it anywhere I go and it feels like the characters are always with me, just a screen tap away."	"É conveniente, posso levá-lo a qualquer lugar que eu vá e parece que os personagens estão sempre comigo, a apenas um toque na tela."
"I can easily play it in bed before I sleep."	"Posso jogar facilmente na cama antes de dormir."
"I usually play these games at night so it's easier to do on my phone instead of a computer"	"Eu costumo jogar esses jogos à noite, então é mais fácil jogar no meu telefone do que no computador"

- **A facilidade de uso:** Muitas pessoas na pesquisa relataram que preferem usar o celular para jogar *Dating Simulators* por sua facilidade de uso, tanto pelos controles (apenas tocar a tela, em contraste com os diversos botões no teclado do computador ou no controle do console) quanto pelo maior

conforto de leitura na tela do celular em comparação com a tela dos computadores o de televisores.

**Quadro 3 - Facilidades dos dispositivos móveis**

Trecho original	Tradução livre
"Mobile has more freedom. I like to play these games in bed or when I'm relaxing away from my desk."	"O celular tem mais liberdade. Eu gosto de jogar esses jogos na cama ou quando estou relaxando longe da minha mesa."
"Most Dating Sims are visual novels, at least the ones I play, and I find it easier to click along the story, and move into more comfortable positions while I'm reading, if I'm on a mobile device."	"A maioria dos <i>Dating Sims</i> são visual novels, pelo menos os que eu jogo, e acho mais fácil clicar ao longo da história e me mover para posições mais confortáveis enquanto estou lendo, se estiver em um dispositivo móvel."
"Ease of transport."	"Facilidade de transporte."
"On mobile you can read the Dating Simulator text more comfortably."	"No celular, você pode ler o texto do <i>dating sim</i> com mais conforto."

- **Privacidade:** O tamanho reduzido das telas dos celulares é uma qualidade quando o assunto é privacidade dos conteúdos mostrados na tela. Aliado à característica individual dos smartphones, a privacidade que seu uso oferece é um dos atrativos da plataforma mobile na hora de jogar um jogo com conteúdo romântico como os *Dating Simulators*. Máquinas mais caras como computadores de mesa ou consoles que ficam localizados na sala de estar, acoplados a tela de uma TV, geralmente são divididas entre vários indivíduos numa residência, especialmente numa família com vários filhos. Seja pelo fato de não ter que dividir o celular com outras pessoas ou pela facilidade de esconder o dispositivo quando julgar necessário, os smartphones são a plataforma que oferece a maior privacidade para seus jogadores.

**Quadro 4 - Privacidade**

Trecho original	Tradução livre
"easy to hide"	"fácil de esconder"
"I can play secretly without worrying about anyone seeing what I'm playing"	"Posso jogar secretamente sem me preocupar com ninguém vendo o que

	estou jogando”
“Because I share my computer with my small sister, so it would be kind of uncomfortable to have a dating sim there.”	“Porque eu compartilho meu computador com minha irmã mais nova, então seria meio desconfortável ter um dating sim lá.”

#### 5.4. O estigma do gênero de jogo

A origem dos jogos do gênero *Dating Simulator* se deu no Japão entre 1992 e 1994, com jogos cuja história seguia o mesmo padrão de um personagem jogável masculino com a possibilidade de se relacionar com uma dúzia de garotas diferentes. Esses jogos regularmente continham conteúdos sexuais explícitos, inclusive às vezes com personagens menores de idade.

Seus jogadores eram em maioria homens adultos que frequentemente se isolavam da sociedade e apresentavam diferentes graus de dificuldade de socialização, principalmente ao conversar com mulheres. Muitos desses jogadores usavam os *Dating Simulators* como a única forma de experienciar uma relação romântica com o gênero oposto.

Por isso, associou-se ao gênero um forte estigma de ser um tipo de jogo para pessoas com problemas de socialização ou com algum tipo de “desvio sexual”.

Por isso, muitos jogadores de Dating Sims podem sentir vergonha de falar que jogam com frequência esses jogos por terem medo do julgamento de outras pessoas. Na pesquisa realizada, apenas 27,6% das pessoas responderam que normalmente contam para outras pessoas que jogam *Dating Simulators*, enquanto 38,4% contam apenas para amigos que jogam também e 34,1% não contam para ninguém.

**Figura 12 - Gráfico sobre o quão abertos os usuários são quanto sua preferência por Dating Simulators**



## 5.5. Motivações para jogar Dating Simulators

Há uma série de razões pelas quais pessoas jogam *Dating Simulators*, além dos motivos mais comuns como se divertir e passar o tempo. Mais de 65% dos usuários tem como motivação esquecer dos problemas da vida e criar relações com um personagem. Muitos jogadores de Dating Simulator procuram a imersão que esse gênero proporciona para suprir alguma falta em suas próprias vidas, ou talvez excessos, como ansiedade e estresse.

Segundo McGonical (2012), os jogos nos fazem felizes por 6 motivos: Obstáculos desnecessários, Ativação emocional, Trabalho satisfatório, esperança de sucesso, maior conexão social e Escala épica.

- Obstáculos desnecessários: Comparada com jogos, a realidade é muito fácil. Os Jogos nos desafiam a superar obstáculos voluntariamente e a melhorarmos nossas habilidades (p.22).
- Ativação emocional: A realidade é depressiva. Jogos focam nossa energia com otimismo inabalável em algo em que somos bons e gostamos (P.38).
- Trabalho satisfatório: A realidade não é produtiva. Jogos nos dão missões mais claras, satisfatórias e práticas (p.55)
- Maior esperança de sucesso: A realidade nos deixa sem esperança. Os Jogos eliminam nosso medo de fracassar e melhoram nossas chances de sucesso (p. 58).

- Maior conexão social: A realidade é desconectada. Jogos constroem laços sociais mais fortes e ajudam a criar redes sociais mais ativas (p.82).
- Escala épica: A realidade é trivial. Jogos fazem nos sentir parte de algo maior, dando mais significado a nossas ações (p.98)

Embora esta visão de McGonical (2012) não possa ser generalizada, é notável que muitas pessoas buscam nos jogos um alívio que para os problemas que encaram na realidade.

### 5.5.1. Escapismo

Muitos dos respondentes da pesquisa afirmam que jogam Dating Simulators para esquecerem do mundo a sua volta por um momento. Essas pessoas se encontram em situações de vida estressantes ou solitárias, e encontram sua felicidade no mundo dos Dating Sims.

Jogos em geral proporcionam para seus jogadores altos níveis de serotonina ao completar as tarefas e ganhar as mini recompensas ao longo do jogo, o que é algo ótimo para pessoas neuro divergentes<sup>18</sup> que precisam de formas de aumentar esse hormônio de maneira rápida. Mas os Dating Sims oferecem ainda mais: uma narrativa envolvente e alta capacidade de escolha.

Dating Simulators também oferecem novas possibilidades. Ao criar um personagem, você pode ser uma pessoa totalmente diferente, talvez até o tipo de pessoa que você gostaria de ser, mas que a sua realidade te impede. Esses jogos também oferecem novos mundos para se viver, onde podem acontecer coisas fantásticas, impossíveis na vida real.

Essa vida vivida de forma voluntária e personalizada, diferentemente das condições que a realidade impôs a cada um ao nascer, pode trazer conforto para pessoas que sofrem com uma situação da qual não veem escape, como problemas de saúde, relações familiares disfuncionais e a falta de saúde mental.

---

<sup>18</sup> Neurodiversidade se refere às variações naturais no cérebro humano de cada indivíduo em relação à sociabilidade, aprendizagem, atenção, humor e outras funções cognitivas (Singer, 1998).

**Quadro 5 - Escapismo**

Trecho original	Tradução livre
"I like to immerse myself in a fantasy world"	"Gosto de mergulhar em um mundo de fantasia."
"I like casually reading cute stories with nice art and simplistic gameplay to relax in my free time and forget about everything else for a bit."	"Gosto de ler casualmente histórias fofas com arte legal e jogabilidade simples para relaxar no meu tempo livre e esquecer um pouco do resto."
"I'm in a stressful life situation and the escape these games provide is important to me."	"Estou em uma situação de vida estressante e a fuga que esses jogos proporcionam é importante para mim."
"To feel less lonely and less socially awkward as replies are supplied for me."	"Para me sentir menos solitário e menos socialmente estranho à medida que as respostas são fornecidas para mim."
"I have a lot of mental health issues and dating Sims are usually a quick way to boost my serotonin."	"Tenho muitos problemas de saúde mental e os <i>Dating Sims</i> geralmente são uma maneira rápida de aumentar minha serotonina."
"It makes a good escape."	"É uma boa fuga."
"It's also not an activity that requires a lot of mental or intellectual energy generally."	"Não é uma atividade que requer muita energia mental ou intelectual em geral."
"Gives a feeling of living in a different world and living in a moment without stressing over school works. It gives off a moment of escaping my problems for a moment and just enjoy the cute and romance story with the boys."	"Dá uma sensação de viver em um mundo diferente e viver um momento sem se estressar com os trabalhos da escola. Dá um momento de escapar dos meus problemas por um momento e apenas aproveitar a história fofa e romântica com os meninos."
"I enjoy being able to step away from reality for a while, and live life as another version of me in a game."	"Gosto de poder me afastar da realidade por um tempo e viver a vida como outra versão de mim em um jogo."
"I also like the escapism of being a character who doesn't have my shortcomings or problems, who's loved by the wonderful characters in the game."	"Também gosto do escapismo de ser um personagem que não tem minhas falhas ou problemas, que é amado pelos personagens maravilhosos do jogo."
"I have severe health issues that, for the most part, keep me stuck sick alone in my apartment. I do not get to socialize, or hang out with friends, or flirt. Things can get a bit lonely, so Dating Sims help distract me from that for a bit. It can be nice to pretend for a little bit."	"Tenho sérios problemas de saúde que, na maioria das vezes, me deixam doente sozinho no meu apartamento. Não consigo socializar, sair com amigos ou flertar. As coisas podem ficar um pouco solitárias, então os sims de namoro ajudam a me distrair um pouco disso. É bom fingir um pouco."
"In these games I can be myself without having to shy away. I can do/say what I want	"Nestes jogos eu posso ser eu mesmo sem ter que me esquivar. Eu posso fazer/dizer o

and no one cares”	que eu quiser e ninguém se importa”
“Get to interact with different kinds of people who you may not usually interact with in real life.”	“Conseguir interagir com diferentes tipos de pessoas com as quais você normalmente não interage na vida real.”

### 5.5.2. O desejo de se sentir amado

Sem dúvidas, um dos maiores atrativos dos Dating Simulators é a possibilidade de desenvolver uma relação romântica com os personagens do jogo ao mesmo tempo que vive uma nova personalidade como um personagem do jogo que tem a capacidade de tomar as próprias decisões. Como citado anteriormente, os personagens são aquilo que mais atraem os jogadores na hora de escolher um novo Dating Sim para jogar, o que classifica a relação jogador-personagem como de suma importância para uma boa experiência de jogo.

A cultura pop contemporânea é pautada por diversos personagens que seu público ama e consome suas histórias a todo tempo em diversos formatos como livros, filmes, séries, quadrinhos e jogos. Além disso, ainda há todo um mercado de venda de produtos para os fãs mostrarem a outras pessoas seu afeto por determinado personagem, como itens de vestuário, papelaria, canecas, dentre outros.

Outra atividade muito popular entre fãs são as *fanfictions*, que são ficções criadas por fãs com base na história original, criando seus próprios enredos, adicionando personagens e colocando detalhes que não foram explorados nas franquias originais. Muitas dessas histórias possuem um teor romântico, seja romance entre personagens da narrativa principal ou um romance entre leitor e um ou mais personagens da história. Esse último tipo é chamado de Reader-insert, que são histórias escritas geralmente na segunda ou na terceira pessoa do singular (você e ele/ela ou You e He/She em inglês) que inserem o leitor como protagonista na narrativa. Geralmente esse tipo de fanfiction não detalha a aparência ou as preferências do personagem principal, deixando esses detalhes em aberto para os próprios leitores preencherem as lacunas em sua imaginação.

Os jogos Dating simulator têm essa mesma característica das fanfics reader-insert de serem escritos na segunda pessoa, porém há divergência com relação a aparência do protagonista. Alguns jogos fazem o jogador viver um papel de um personagem pré estabelecido, incluindo imagens da aparência desse personagem. Esse tipo de representação pode ocasionar uma quebra de imersão do jogador, que ao ver a aparência daquele personagem cuja vida ele está vivendo naquele momento, e esta não equivale a sua própria cor de pele, estatura ou gênero, automaticamente o arranca do estado de flow, definido anteriormente no capítulo 4, que construiu durante o decorrer do jogo.

Já outros, mais preferidos pelo público feminino, permitem ao jogador escolher seu próprio nome e não forçam a aparência da protagonista. Esse tipo de Dating Sim acaba oferecendo um maior grau de imersão, pois deixa a imaginação do jogador livre, sem obrigar pessoas a seguirem estereótipos, por exemplo.

Os jogos desse gênero oferecem ao jogador uma relação de amizade e intimidade com um personagem com uma história de vida com a qual os jogadores se identificam e passam a amar. As pessoas já são apaixonadas por personagens, e os Dating simulators possibilitam que os jogadores interajam romanticamente com esses personagens.

Muitas das respostas a pesquisa realizada usaram a palavra conexão, se referindo ao desejo de se criar laços com os personagens de um jogo e conhecer todas as nuances de suas personalidades. Essas pessoas não querem apenas participar de uma história cativante e resolver o conflito que move a narrativa. Elas querem se conectar com os habitantes daquele mundo, interagir com esses personagens e os convidar a ser parte de sua própria vida.

Algumas pessoas citaram que tiveram melhores experiências com os personagens de Dating Simulators do que com pessoas reais em sua vida. E que, são indivíduos mais amáveis e gentis do que a maioria das pessoas que tenham interagido. Inclusive, uma delas cita que os personagens do jogo “Obey me! - One master to rule them all” foram os únicos a lhe desejarem feliz aniversário.



Esses usuários sabem que as interações jogador-jogo são desenvolvidas por profissionais e que todos os seus diálogos são planejados. Sabem também que os personagens com quem interagem são fictícios, frutos de mentes criativas de escritores e artistas. Mas mesmo possuindo o conhecimento de todas essas informações, esses jogadores se apaixonam verdadeiramente por seus personagens e buscam no jogo uma forma de suprir uma necessidade que não encontram em suas realidades.

Entretanto é importante ressaltar que o jogador de Dating Sims não necessariamente procura uma realidade para substituir a que vive atualmente. Muitos jogadores relataram na pesquisa que vivem uma vida feliz, têm um relacionamento amoroso saudável e amizades, e que jogam jogos desse gênero como se lessem um livro de romance, apenas por lazer.

**Quadro 6 - O desejo de se sentir amado**

Trecho original	Tradução livre
<p>“The most important part of Dating Sims to me is feeling a close, realistic, connection to the characters, with a story that's more realistic, but still crazy enough to be entertaining and something that wouldn't actually happen, and divulge the tragic backstories of the characters which I, as the MC [Main Character], can help heal them from.”</p>	<p>“A parte mais importante de Dating Sims para mim é sentir uma conexão próxima e realista com os personagens, com uma história que é mais realista, mas ainda louca o suficiente para ser divertida e algo que não aconteceria de verdade, e mostrar as histórias trágicas dos personagens dos quais eu, como MC [Personagem Principal], posso ajudar a curá-los.”</p>
<p>“I just want to feel loved by these characters.”</p>	<p>“Eu só quero me sentir amado por esses personagens.”</p>
<p>“I greatly prefer games that really let you connect with one character. I don't self-insert, but I definitely will play a game for a single character and really just become consumed by it. I love stories that focus on my favorite character and the main character interacting.”</p>	<p>“Eu prefiro jogos que realmente permitem que você se conecte com um personagem. Eu não me insiro [na história], mas definitivamente vou jogar um jogo por único personagem e realmente ser consumido por ele. Eu amo histórias que focam no meu personagem favorito e no personagem principal interagindo.”</p>
<p>“It's comforting also to come back to a situation with characters and a world that has many moments of love and kindness and fun.”</p>	<p>“É reconfortante também voltar a uma situação com personagens e um mundo que tem muitos momentos de amor, bondade e diversão.”</p>
<p>“It's fun to build a relationship with</p>	<p>“É divertido construir um relacionamento com</p>

characters.”	os personagens.”
“I can’t have it [romance] in real life so when I’m attracted to a fictional character, they make me really happy and feel better about not being able to fall in love in real life.”	“Eu não posso tê-lo [romance] na vida real, então quando me sinto atraído por um personagem fictício, eles me fazem muito feliz e me sinto melhor por não poder me apaixonar na vida real.”
“I like to daydream and have an outlet from the real world, I like when they have a connection with the characters. I know the game is fake, and I have a relationship with another person in the real world. It's like how people used to read romance stories, or how people currently read fanfics.”	“Gosto de sonhar acordado e ter um escape do mundo real, gosto quando eles têm uma conexão com os personagens. Eu sei que o jogo é falso e tenho um relacionamento com outra pessoa no mundo real. É como as pessoas costumavam ler histórias de romance, ou como as pessoas atualmente leem fanfics.”
“I most like discovering new characters and learning the nuances of their personality, and then taking that information and delving deeper.”	“Gosto mais de descobrir novos personagens e aprender as nuances de sua personalidade, e depois pegar essa informação e mergulhar mais fundo.”
“They [Dating Sims] just make you feel better and the game characters are sadly better than most people in real life. It just feels good to be loved and to get romantic messages.”	“Eles [Dating Sims] apenas fazem você se sentir melhor e os personagens do jogo são, infelizmente, melhores do que a maioria das pessoas na vida real. É bom ser amado e receber mensagens românticas.”

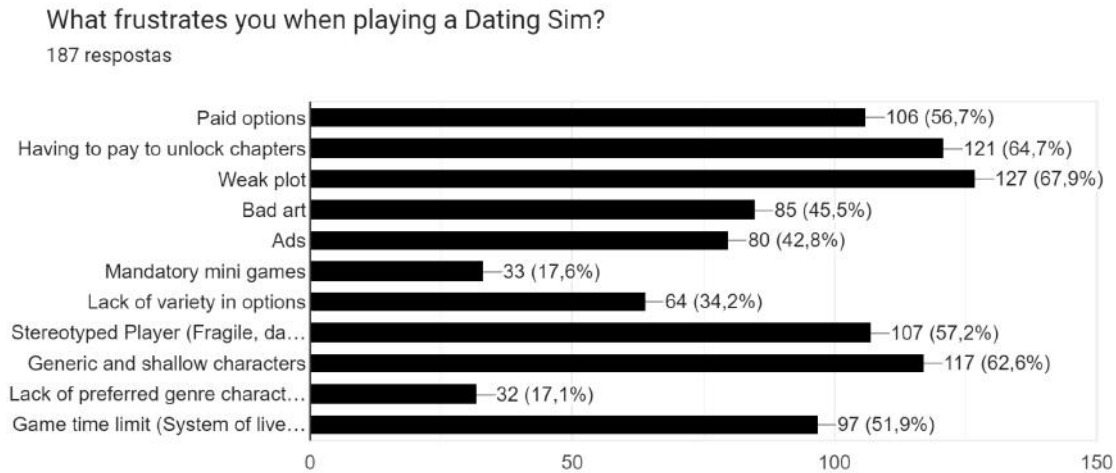
## 5.6. Fontes de frustrações

Apesar de ser um gênero que encanta milhares de jogadores pelo mundo, *Dating Simulators* também podem ser fonte de muitas frustrações quando seu desenvolvimento não é feito pensando no jogador final, mas sim pensando apenas na monetização do jogo e os lucros finais.

Dentre todas as razões possíveis que um jogo desse gênero pode frustrar os seus jogadores, as mais citadas pelos usuários que responderam a pesquisa podem ser divididos em dois grupos:

Narrativa rasa	Paywall
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Narrativa fraca</li> <li>● Personagens rasos e genéricos</li> <li>● Jogador estereotipado (Donzela em perigo)</li> <li>● Falta de afeto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Opções pagas</li> <li>● Pagar para desbloquear capítulos</li> <li>● Limite de jogo</li> <li>● Propaganda excessiva</li> </ul>

**Figura 13 - Motivos de frustração dos jogadores de Dating Simulators**



As opções relacionadas a narrativa e personagens rasos e opções pagas foram os mais escolhidos.

### 5.6.1. Narrativa rasa

Muitas das respostas adicionais sobre o tópico frustrações envolviam experiências negativas com Dating Simulators que possuíam um estilo artístico cativante, personagens interessantes mas que após poucos capítulos perdiam completamente a qualidade com o decorrer da história.

Com o aumento da popularidade de jogos desse gênero dentre os jogadores ocidentais, muitas empresas desenvolveram jogos com o intuito de prender o jogador nos capítulos iniciais, que são extremamente empolgantes e com premissas originais. O objetivo é fazer seus jogadores investirem tempo e dinheiro no jogo, criando uma dependência, para depois apenas continuarem a história indefinidamente com eventos<sup>19</sup> com mecânicas repetitivas. Os jogadores sentem que gastaram tempo demais no jogo para apenas parar, o que os prende num limbo

<sup>19</sup> Um evento dentro de um jogo eletrônico geralmente é um período limitado com atualizações temáticas especiais. Podem ser em homenagem às datas festivas como o Halloween e o Natal, estações do ano, temas mais conectados à história do jogo ou até coisas aleatórias como festa do pijama, por exemplo. É uma atualização que traz modificações, permanentes ou não, no jogo por meio de personagens novos, roupas, mecânicas diferenciadas, dentre outros.

de atualizações esparsas e desinteressantes, passando a jogar o jogo mais por obrigação de cumprir as tarefas do dia do que realmente ter um momento de lazer.

Outra origem das frustrações relacionadas a narrativa são a quantidade de intimidade com os personagens. Existem jogos que, apesar de se chamarem Dating Simulators, não oferecem nenhum romance ou afeto ao longo de sua história. Na verdade, a recompensa derradeira para o jogador é algum tipo de intimidade com o personagem escolhido ao final da narrativa. Então o jogador passa o tempo todo de jogo com a promessa de conexão com aquele personagem, mas assim que consegue algum avanço, como uma declaração de amor ou um entrelaçar de dedos, a história acaba.

E o contrário também é muito comum. Alguns jogos prendem os jogadores nos primeiros minutos com linhas narrativas extremamente sexuais, não se demorando na parte da “conquista”. Mas esses jogos têm a tendência de oferecer personagens com histórias rasas, apelando para um alto nível de erotismo e deixando a qualidade narrativa em segundo plano.

Acertar a quantidade de intimidade com base no objetivo do jogo é crucial no momento de desenvolvimento de um Dating simulator. Se o objetivo principal é ser um jogo erótico, é normal a história conter inúmeros encontros sexuais. Porém, se esse não for o objetivo, isso pode tirar o foco da narrativa e consequentemente perder o interesse do jogador a longo prazo. E também a ausência de romance durante a história frustra rapidamente o jogador, fazendo-o abandonar o jogo.

### **5.6.2. Paywall**

Outra grande fonte de frustrações muito comum no meio dos jogos do gênero Dating Sim, são relacionadas a monetização desses jogos. O termo *paywall* (muro de pagamento em inglês) se refere ao acesso pago de produtos digitais e é uma maneira de restringir o acesso a um determinado conteúdo através da exigência de pagamento único ou contínuo, através de uma assinatura.

A forma mais comum de monetização de *Dating Simulators* feitos para computador é a venda do jogo completo, podendo ou não vender DLCs<sup>20</sup> que adicionam mais conteúdo no jogo. Um bom exemplo é a série de jogos *Monster Prom*, feita pela *Beautiful Glitch*, que oferecem todo o conteúdo do jogo em apenas um pagamento, mas que também mantém a receita contínua do estúdio com a venda de itens cosméticos, como personagens jogáveis e roupas temáticas para os personagens romanceáveis. Esse tipo de itens não oferece ao jogador nenhum tipo de vantagem, apenas deixa o visual do jogo diferente, dando um ar novo ao *gameplay*.

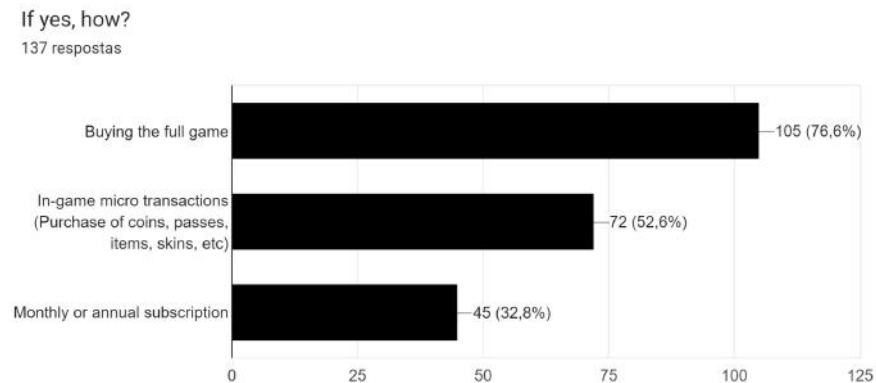
Em contrapartida, *Dating Simulators* feitos para as plataformas móveis adotam a estratégia “*freemium*”, onde os jogadores podem baixar e executar os games gratuitamente, podendo explorar praticamente o jogo inteiro. Mas há uma série de itens especiais e conteúdos extras, por exemplo, que só podem ser aproveitados por quem paga por isso.

Essa é uma estratégia que muitas empresas têm adotado nos últimos 20 anos. Dentre os argumentos daqueles que defendem o modelo, podemos destacar a luta contra a pirataria e o aumento no lucro dos estúdios. Uma pesquisa feita pelo CNET mostra que “pelo menos 40% dos usuários que jogam games *Freemium* em seus sistemas acabam optando pela compra de itens especiais pelo menos uma vez” (REISINGER, 2012). O que confirma que esse modelo realmente traz um aumento na receita da empresa, mas se executado de forma predatória, há o risco de causar grandes frustrações nos outros 60% de jogadores restantes que não engajam em transações financeiras.

---

<sup>20</sup> DLC é a sigla em inglês para “*downloadable content*” ou “conteúdo baixável” no português. No universo dos jogos, o DLC se refere a um conteúdo extra de um jogo já lançado, esse conteúdo pode se tratar de uma expansão de novas áreas e missões ou apenas itens e personagens.

**Figura 14 - Como jogadores gastam dinheiro com Dating Simulators**



76% já gastou dinheiro comprando o jogo completo, 53% em microtransações (moedas, itens, roupas) e apenas 32% em assinaturas.

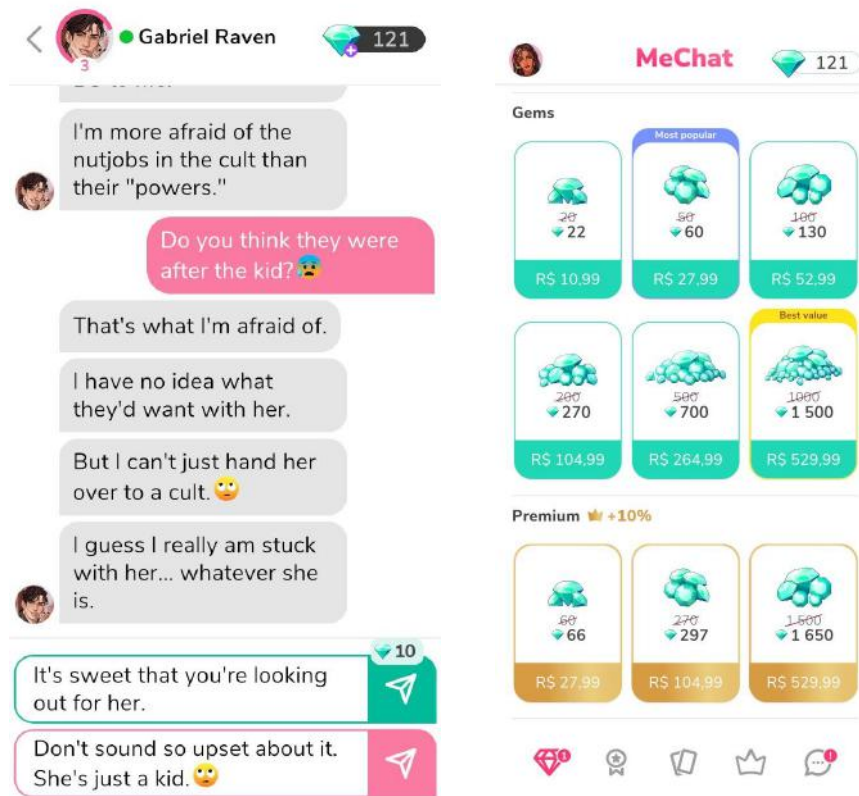
No mundo dos Dating Sims, que são jogos majoritariamente narrativos em sua essência, esse tipo de monetização significa incluir opções pagas diretamente no decorrer da história. Esse ponto de frustração é uma mescla com um dos motivos citados no subcapítulo anterior, a falta de afeto. As opções pagas são frequentemente as ações que o jogador quer tomar na história, e as gratuitas muitas vezes são ações que podem danificar a relação com o personagem.

Por exemplo, numa situação em que o personagem passa por uma perda em sua vida, como a morte de um parente próximo, as duas opções oferecidas pelo jogo seriam:

1. Confortá-lo e dizer que tudo vai ficar bem. (Pago)
2. Ignorar e conversar sobre você. (Gratuito)

A primeira opção mantém o bom relacionamento com o personagem, e revela um conteúdo com romance e afeto. Enquanto a segunda, em termos do algoritmo computacional por trás do sistema de escolhas, não causa danos matemáticos à relação, mas força o jogador a realizar uma ação que ele não tomaria, como ser rude com alguém querido.

Figura 15 - Exemplo de escolhas gratuitas e pagas do jogo MeChat



A esquerda: Exemplo de escolhas gratuitas e pagas do jogo MeChat. A direita: Valor das gemas, moeda virtual do jogo, em reais (R\$).

Além disso, essas ações pagas custam um grande número de moedas do jogo, forçando o jogador a fazer múltiplas compras para avançar na história. Como a imagem acima exemplifica, um pacote com 22 gemas custa R\$10,99, e a opção paga da conversa custa 10 gemas. Concluindo então que uma opção paga custa R\$5,00, o que ao longo prazo acaba pesando muito no bolso do jogador. Ele não é obrigado a escolher a opção paga, mas ao escolher uma opção gratuita que o força a ser arrogante, rude ou sarcástico atrapalha a experiência que ele tem com o jogo.

Para mitigar o problema das inúmeras escolhas a pagar, algumas empresas desenvolveram um sistema de ganho de moedas dentro jogo, seja através de minigames, como a Roda da Fortuna<sup>21</sup> no jogo The Arcana, ou de propagandas, como no jogo MeChat<sup>22</sup>. Porém, o número de moedas virtuais concedidas nunca são

<sup>21</sup> A Roda da Fortuna, ou *Fortune Wheel* em inglês, é um *minigame* dentro do *Dating Simulator The Arcana*, que consiste em uma roleta que dá recompensas para o jogador uma vez por dia.

<sup>22</sup> O jogo MeChat dá gemas em troca de propagandas de 30 segundos assistidas pelo jogador, com um máximo de 3 vídeos por dia.

o suficiente para pagar todas as opções pagas que a história oferece, o que força o jogador a comprar moedas com dinheiro real ou esperar longos períodos acumulando moedas para conseguir jogar. Isso força o jogador a abrir o jogo todos os dias para ver as propagandas e cumprir as tarefas para coletar as moedas, mas sem ativamente jogar o jogo. É um momento de lazer transformado em trabalho.

Por todos os motivos citados anteriormente, os usuários preferem pagar pelo jogo completo, pois assim não são incomodados com exigências de pagamento no meio da gameplay do jogo, o que respeita o estado de flow em que se encontram.

Por isso, Anima será comercializado através das plataformas (Steam, Play Store, App Store) e os jogadores poderão adquirir o jogo na íntegra com apenas um pagamento. Não sendo necessário gastar mais dinheiro para liberar partes da história.

O preço deve ser calculado posteriormente durante a fase de produção para incluir os gastos referentes à mão de obra dos profissionais envolvidos, uso de softwares necessários para o desenvolvimento, divulgação e marketing do produto e taxas das plataformas.



## Capítulo 6

# Desenvolvimento

Como metodologia de desenvolvimento desse jogo eletrônico, optei por seguir o fluxo de produção muito utilizado dentre os desenvolvedores indie e também na GDP, grupo do qual faço parte.

Primeiramente, é feito um GDD, sigla em inglês para *Game Design Document*, que é um documento utilizado para organizar as ideias iniciais de um jogo, contemplando todas as áreas envolvidas no desenvolvimento do jogo (*Game design*, Arte, Música e efeitos sonoros, Programação, Narrativa e Roteiro). O objetivo primário de um GDD é documentar todas as decisões sobre o projeto como mecânicas de jogo, estilo de arte e som, modelo de narrativa, capítulos do roteiro, personagens, dentre outros.

Dependendo do tamanho do projeto, as seções dentro de um GDD podem variar em detalhes, número e tamanho. Não existe um modelo padrão de GDD, cada desenvolvedor adapta um modelo genérico para suas necessidades, seja algo básico focado em velocidade de produção para um jogo de Game Jam<sup>23</sup> ou um projeto grande para ser desenvolvido ao longo de dois ou três anos de trabalho.

Observando essas seções temáticas de cada área do desenvolvimento do jogo, é possível medir a complexidade de um projeto ao analisar o tamanho e detalhes do documento. As principais categorias são:

- **Design do projeto:** Informações sobre o projeto como datas de produção, ferramentas utilizadas, objetivos, profissionais envolvidos, referências e uma introdução geral do jogo como um todo.
- **Game design:** Mecânicas do jogo, mapeamento dos níveis ou fases (se houver), sistemas do jogo, interação jogador-jogo e controles.

---

<sup>23</sup> Game Jam é uma reunião (presencial ou online) de desenvolvedores de jogos que tem como objetivo criar um jogo em um curto intervalo de tempo, como por exemplo em 24h ou em uma semana.

- **Narrativa:** Estrutura narrativa do jogo, roteiro, informações sobre o protagonista do jogo e os personagens auxiliares da trama, ambientação e *worldbuilding*<sup>24</sup>.
- **Direção de arte:** Estilo de arte utilizado, referências visuais, moodboards, paleta de cores e *concept art* de personagens e cenários.
- **Direção de som:** trilha sonora, efeitos sonoros, instrumentos utilizados, características do estilo musical.

Criar um GDD é o passo inicial para planejar o desenvolvimento de um jogo eletrônico, mas isso não significa que ele não possa ser revisado posteriormente. A produção de um jogo pode passar por muitas mudanças por diversos motivos diferentes, e algumas ideias iniciais podem ser invalidadas mediante testes com usuários ou falta de orçamento, por exemplo. Por isso é imprescindível que os desenvolvedores sigam o GDD como o guia principal do projeto, mas que façam as atualizações necessárias após decisões importantes.

## 6.1. O mundo de Anima

### Anima

f / 'a.ni.ma/, [ 'änimä]

soul, spirit, life

ex: *Occurret anima mea astra.* — My soul shall meet the stars.

Anima, do latim “alma”, é um jogo eletrônico do gênero Dating Simulator cujas mecânicas de jogo se dão por salas de chat com os personagens. O jogador poderá seguir as linhas de história, também conhecidas como “rotas”, simultaneamente, sem serem obrigados a escolher apenas um personagem até terminar o jogo.

Ambientado num tema de estrelas e universo, Anima convida seus jogadores a adentrar numa jornada pelos corpos celestes pavimentada por encontros com pessoas de culturas e personalidades únicas.

---

<sup>24</sup> *Worldbuilding*, ou construção de mundos, é o processo de construção de um mundo fictício. Envolve a criação de um universo para ambientar uma determinada história. Detalhes como idiomas usados, mapas geográficos, dinâmicas sócio-culturais e descrição da fauna e flora do lugar enriquecem a narrativa de uma criação fantástica como filmes, séries, jogos e livros.

É um jogo que tem como objetivo proporcionar um momento de lazer e conforto para seus jogadores para que eles tenham uma pausa dos problemas que estejam enfrentando em sua vida.

E, juntamente a isso, traz histórias diversas de pessoas cujas vivências não os alcançariam por meio das mídias tradicionais. Muito se fala da queda do império Asteca no século XV pela invasão das tropas espanholas, mas a riqueza do cotidiano das pessoas que moravam naquela civilização e todo o conhecimento de engenharia que possuíam acaba se perdendo durante o recontar da história pelo lado vencedor, por exemplo.

Anima é uma ferramenta de conexão entre almas que se alimenta da entropia<sup>25</sup> do Universo, mais precisamente da energia gerada na morte e no nascimento de estrelas (principalmente Supernovas). Essa energia é a força motriz que possibilita a viagem momentânea da consciência entre planos.

No mundo de Anima, o tempo corre de maneira diferente: Pessoas que viveram no século 18 podem estar lá há mais tempo do que pessoas que partiram no século 2, por exemplo. Não se sabe como e porque ele existe, ele apenas sempre esteve lá, como as estrelas.

Dentro de Anima, pessoas que já morreram mas que sua alma ainda vaga pelos planos (representados pelas constelações) podem conversar entre si e trocar experiências, conhecimento e até carinhos entre si.

Elas vivem num mundo à parte, alheias ao plano de onde passaram a vida humana. Não é muito recomendado, mas algumas almas podem se atualizar com alguns acontecimentos do mundo humano de vez em quando. Mas a maioria prefere evitar a ansiedade que os tempos modernos trazem e se ater a conhecer outras pessoas que também já finalizaram sua jornada no plano terreno.

---

<sup>25</sup> Entropia é a medida do grau de desordem de um sistema, sendo uma medida da indisponibilidade da energia. É uma grandeza física que está relacionada com a Segunda Lei da Termodinâmica e que tende a aumentar naturalmente no Universo.

Anima não é um destino, mas sim um caminho. As almas ali se encontram num ambiente de memórias positivas que remetem ao seu tempo em terra, moldado a aquilo que eles já conhecem.

A inspiração para o conceito do jogo veio de uma arte feita por um pequeno time intitulado “The Sad Ghost Club” e postado no dia 20 de outubro de 2021 em sua conta no instagram que até o momento possui 600 mil seguidores. Em seu site, eles se descrevem como “uma importante forma de validação e compreensão para muitos fantasmas por aí” e que “trabalham para promover conhecimento e compaixão em torno dos diferentes aspectos da saúde mental”.

O conceito de conversar com fantasmas sobre problemas que parecem que acontecem apenas com você, mas que na verdade são comuns a toda espécie humana foi algo que quis trabalhar ao idealizar Anima. Dilemas comuns da vida humana são abordados de maneira que o jogador sinta que não está sozinho, que na verdade há pessoas que entendem o que ele ou ela está passando e, mais importante, que há uma luz no final do túnel.

Como abordado na pesquisa de levantamento, muitas pessoas recorrem aos Dating Sims para suprir uma necessidade rápida de serotonina ou para ter um momento de acolhimento estabelecido por aquela relação virtual ali sempre disponível. Não é necessariamente um movimento de isolamento da vida tangível, mas sim apenas o uso de um recurso acessível e confiável.

**Figura 16 - Arte de inspiração**



Fonte: The Sad Ghost Club. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CVP0hBZo1wB/>

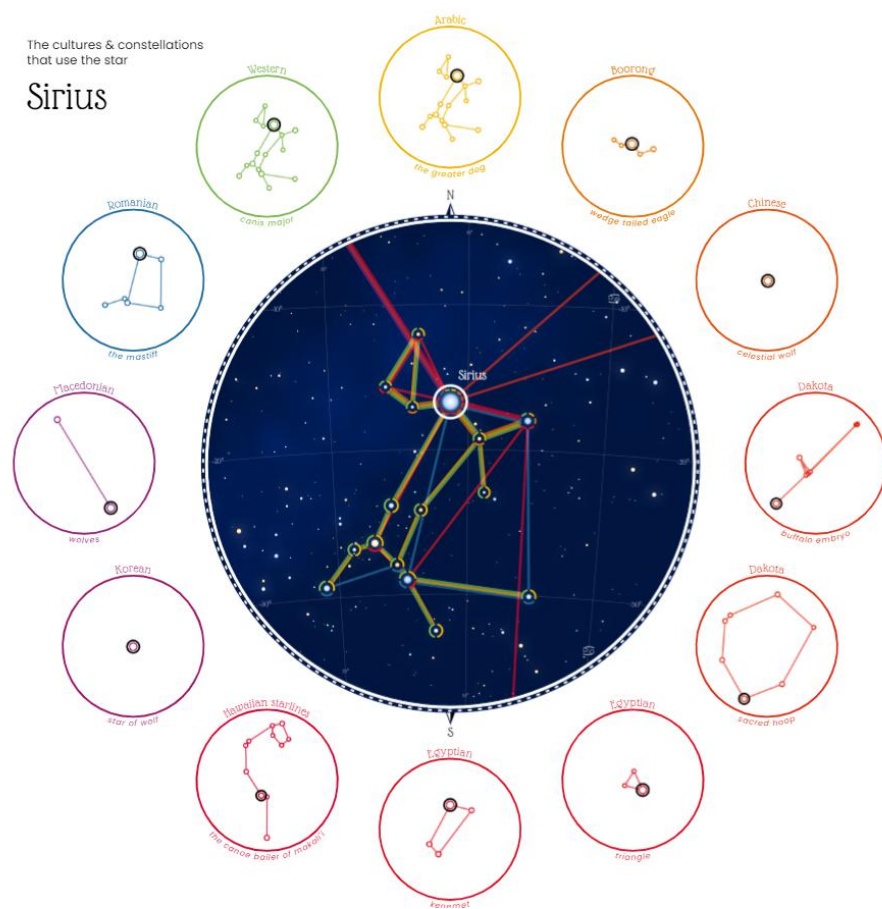
Após estabelecer o conceito do jogo, comecei a explorar formas de ambientar esse encontro com os mortos, de maneira que pudessem ser organizados em categorias que conversassem entre si. Depois de passar por conceitos como pedras preciosas, arquétipos de personagens, naipes do baralho, e muitos outros, me surgiu a ideia de trabalhar com estrelas.

Estrelas carregam inúmeros significados consigo, sendo extremamente importantes para diversas culturas ao redor do mundo para diversas atividades como a agricultura ou a navegação. Não importa a localização na Terra, todos os seres humanos olham para o céu à noite e veem estrelas. Podem não ser as mesmas no céu ao mesmo tempo, em caso de diferentes hemisférios e diferentes épocas do ano, e também podem ter surgido no céu após uma data específica. Entretanto, são um conceito comum a grande parte da humanidade.

A criatividade humana combinada com histórias sobre lendas e mitos locais criaram um conjunto diversificado de diferentes constelações. E mesmo que as estrelas não mudem, as pessoas encontraram muitas formas diferentes no mesmo céu. De humanos a animais, objetos e até conceitos abstratos.

No artigo “Figures in the sky” feito pela astrônoma e data visualization designer Nadieh Bremer, é possível notar de maneira bem visual como as estrelas foram organizadas em diferentes configurações que representam a cultura daquele povo. Ela analisou as constelações de 28 culturas ao redor do mundo, mas ainda há muitas mais que foram esquecidas (ou apagadas) durante o decorrer da história.

**Figura 17 - Constelações com a estrela Sírius na visão de 12 culturas diferentes**



Fonte: <https://figuresinthesky.visualcinnamon.com/>

Ela demonstra, de maneira excepcional, como diferentes culturas enxergavam desenhos à sua própria maneira e atrelavam histórias e lendas que faziam sentido para sua visão de mundo. A constelação que conhecemos como Cruzeiro do Sul, por exemplo, é formada pelas mesmas estrelas que outra constelação do povo Tukano, mas ganhou o formato de um polígono e o nome de “tartaruga”.

Bremer então finaliza com o seguinte texto:

É inerentemente humano ver e usar as figuras no céu noturno. Sonhar, contar histórias, navegar e muito mais. Alguns grupos de estrelas relativamente brilhantes são tão distintos que culturas de todo o mundo, separadas por vastos oceanos, as conectaram em uma constelação quase da mesma maneira. É a nossa imaginação humana e história cultural que atribui figuras e significados totalmente diferentes às formas. De reis a animais lendários e importantes, a deuses e seres míticos.

Apesar de haver um número quase que infinito de configurações possíveis como as estrelas do céu já feitas pela humanidade, decidi trabalhar com os desenhos das constelações gregas, que devido à globalização, são as que têm mais informação disponível.

## 6.2. A questão da morte

*"A morte não é simplesmente o fim da vida, mas uma parte da vida que lhe dá significado e valor."*

**Robert J. Kastenbaum**

A visão da morte mudou ao longo da história da humanidade, refletindo as crenças culturais, religiosas e filosóficas de diferentes sociedades. Nos tempos antigos, a morte era frequentemente vista como uma parte natural da vida, sendo a vida após a morte um foco central das crenças religiosas. Em muitas culturas antigas, acreditava-se que a morte era a transição para outro reino, e os mortos eram frequentemente homenageados e lembrados por meio de rituais e cerimônias.

A morte é uma experiência universal, mas a forma como ela é vivenciada é profundamente influenciada por fatores culturais e individuais (KASTENBAUM; MOREMAN, 2018). Em muitas sociedades antigas, a morte também era vista como uma fonte de medo e incerteza. Os antigos egípcios, por exemplo, acreditavam na vida após a morte e mumificavam seus mortos para garantir sua passagem para o outro mundo. Da mesma forma, os antigos gregos acreditavam no submundo e acreditavam que os mortos tinham que pagar um barqueiro para cruzar o rio Styx e entrar na vida após a morte.

Nos séculos 19 e 20, a visão da morte começou a mudar à medida que os avanços da ciência e da tecnologia médica tornaram possível estender a vida e

prolongar o processo de morrer. O foco mudou da morte como uma parte natural da vida para ser vista como um problema médico que poderia ser tratado ou evitado. Esta visão da morte como um problema médico teve um impacto profundo na forma como a morte é vivida e gerida nas sociedades modernas.

A relação do ser humano com a morte mudou ao longo da história da humanidade, refletindo as crenças culturais, religiosas e filosóficas de diferentes sociedades. Embora a morte seja frequentemente vista como uma fonte de medo e incerteza, ela também é vista como uma parte natural da vida, um julgamento da alma e um problema médico. Hoje, há um interesse crescente em abordagens alternativas à morte e ao morrer, como cuidados paliativos e serviços de doulas de fim de vida, refletindo uma mudança na visão da morte como um problema médico.

Em Anima, o conceito da morte é ancorado pelo símbolo das estrelas, que representam o lugar de descanso após a morte. Há uma crença muito comum nas histórias de contos de fadas que as pessoas que já se foram viram estrelas, sempre a zelar por aqueles que ficaram. Inclusive, no filme Rei Leão<sup>26</sup>, o leão Mufasa diz para seu filho, Simba, que todos os reis que vieram antes dele estão os observando do céu, onde vivem como estrelas. Após sua morte, Mufasa aparece novamente para seu filho numa visão ao olhar para o céu estrelado.

Em conclusão, a morte é uma parte natural da vida humana e não deve ser vista como um tabu para os humanos, mas sim como um assunto a ser discutido de forma natural para que as pessoas possam se libertar dos medos atrelados da incerteza do pós vida.

---

<sup>26</sup> Desenho animado da Disney lançado em 8 de julho de 1994. Conta a história um leão jovem de nome Simba, o herdeiro de seu pai, Mufasa. O tio malvado de Simba, Scar, planeja roubar o trono de Mufasa atraindo pai e filho para uma emboscada. Simba consegue escapar e somente Mufasa morre. Com a ajuda de seus amigos, Timão e Pumba, ele reaparece como adulto para recuperar sua terra, que foi roubada por seu tio Scar.



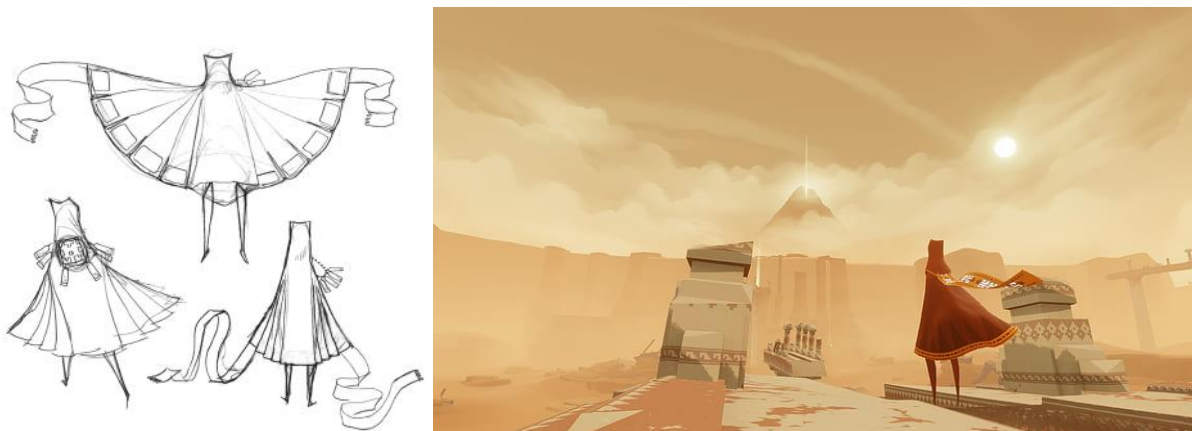
### 6.3. Ilustração

Como as muitas outras etapas do processo de pesquisa e desenvolvimento do jogo, as explorações artísticas foram feitas ao mesmo tempo que os testes e tomada de decisões da estética da identidade visual e da interface do jogo.

O processo de exploração artística para o estilo de ilustração de um videogame é um processo complexo que envolve várias etapas. De acordo com Scott Rogers, autor do livro "Level Up! The Guide to Great Video Game Design" (2010), a pesquisa e referências são fundamentais para se ter uma base sólida para a criação. Nesta fase, é importante estudar a história e os gêneros de jogos semelhantes, bem como o público-alvo e as preferências estéticas.

Com base nas referências, é possível começar a esboçar ideias e explorar diferentes estilos, formas, cores e técnicas de ilustração. É importante que haja um equilíbrio entre a funcionalidade e a estética, ou seja, as ilustrações devem ser atraentes, mas também devem servir à jogabilidade e à narrativa. Um exemplo de jogo que utiliza estudos preliminares bem elaborados inclui "Journey" (2012), que tem um estilo minimalista, mas evocativo, e que conquista seus jogadores pelo mistério e pela atmosfera extremamente envolvente.

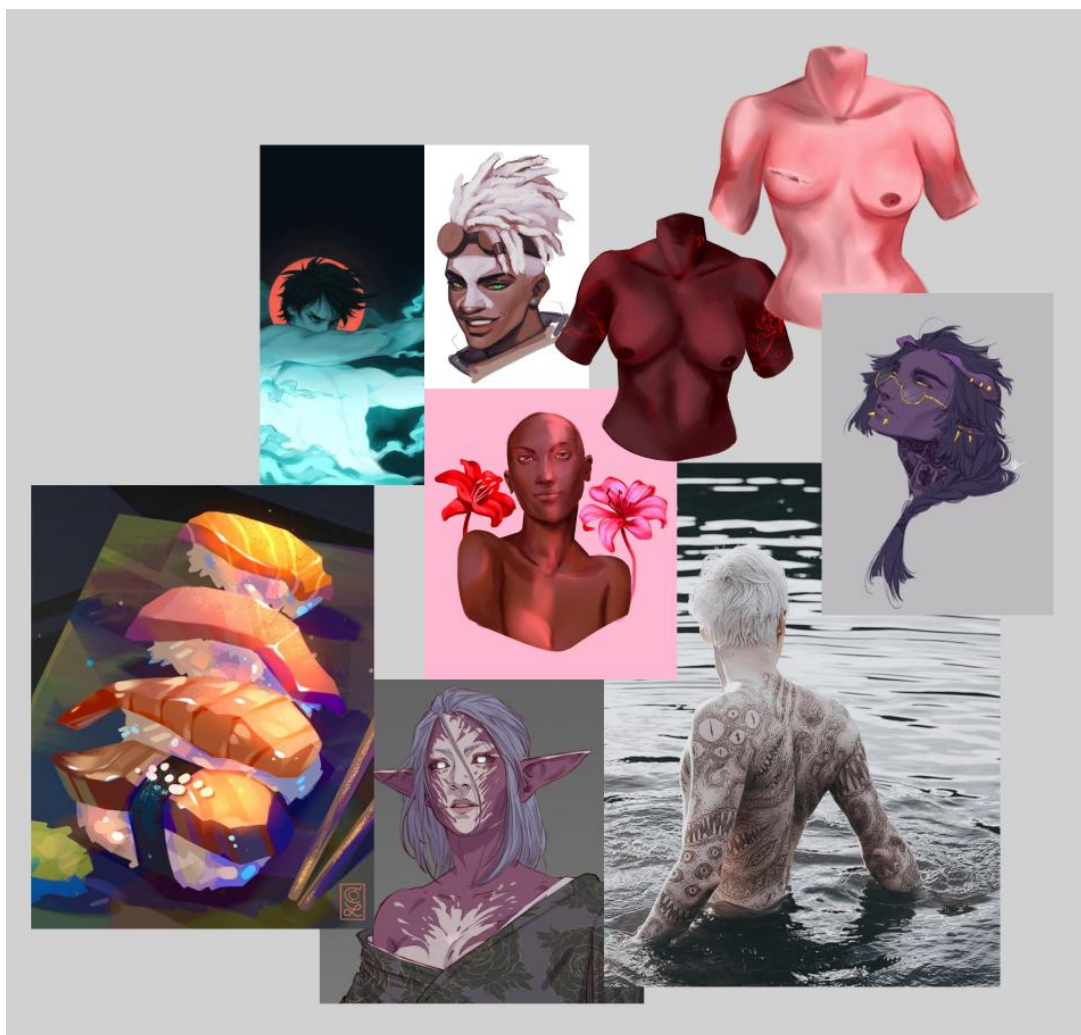
**Figura 18 - Arte do jogo Journey**



A esquerda: concept art do personagem principal do jogo Journey(2012). A direita: Tela do jogo final. Fonte: [www.creativeuncut.com/art\\_journey\\_a.html](http://www.creativeuncut.com/art_journey_a.html)

Após analisar com cuidado vários jogos do gênero Dating Simulator como The Arcana, Mechat e Chronicles of Tal'Dun: The Remainder<sup>27</sup>, comecei a fazer testes para definir a atmosfera que eu queria imbuir no jogo. Começando pelo moodboard, coletei estilos artísticos que atraíram meu olhar e outras imagens que passavam o sentimento que eu gostaria de trazer pro jogo final.

**Figura 19 - Moodboard para a ilustração do jogo**



Acabei seguindo uma linha mais sombria por dois motivos: o tema do jogo já combinava com uma abordagem mais sóbria, por se tratar de um jogo que dialoga

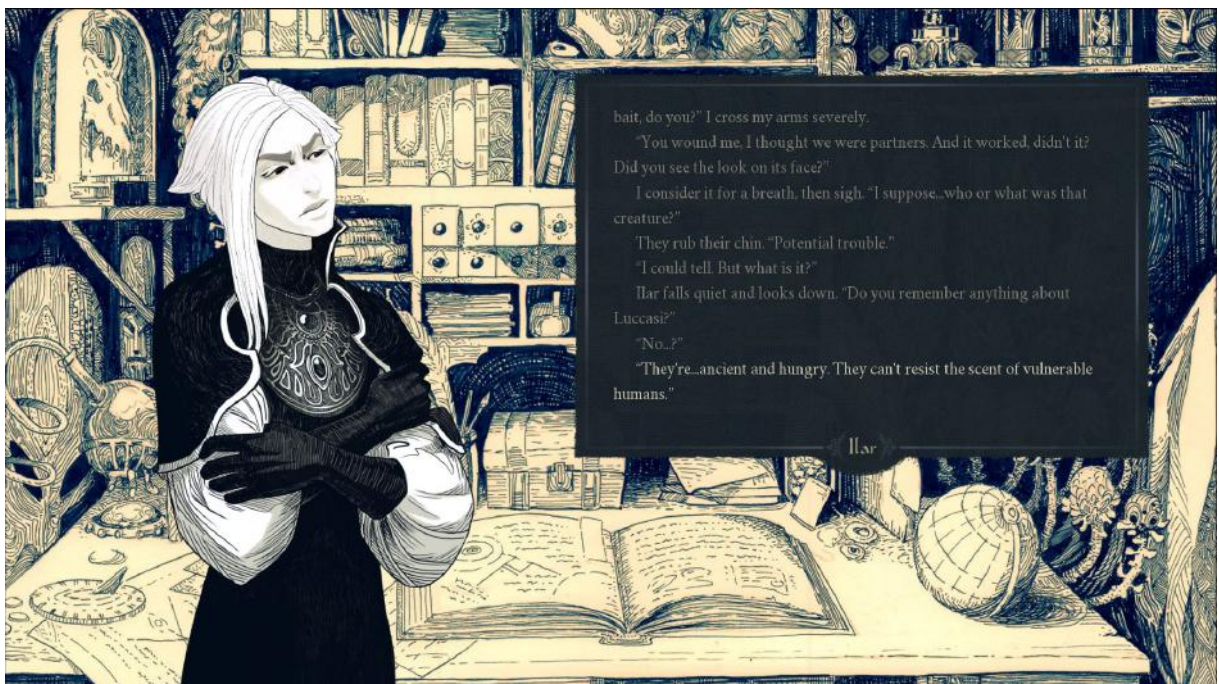
<sup>27</sup> Chronicles of Tal'Dun: The Remainder é uma visual novel lançada na Steam em 2021 pela Square Weasel Studio. É um mistério de fantasia sombria onde você tentará salvar o Alto Magus Vyn da morte certa.

com a morte, e por causa do meu estilo pessoal de ilustração, que envolve muitos tons escuros e temáticas as vezes vistas como “macabras” por outras pessoas.

A atmosfera da imagem é um tópico muito importante. Como comunicar visualmente aquela fantasia é o objetivo, pensar em cores que possam melhor se comunicar com o espectador e transmitir o ambiente desejado (CAVALCANTI, 2020).

O jogo Chronicles of Tal'Dun: The Remainder teve um papel importante como inspiração para a arte final pois é um Dating Simulator com uma atmosfera muito sombria e dramática, com uma belíssima arte cheia de texturas feitas com nanquim. Além de sua história envolvente, The Remainder também traz inúmeros cenários cuidadosamente desenhados e uma trilha sonora envolvente que amarra tudo de maneira impecável.

**Figura 20 - Arte do jogo Crônicas de Tal’Dun**



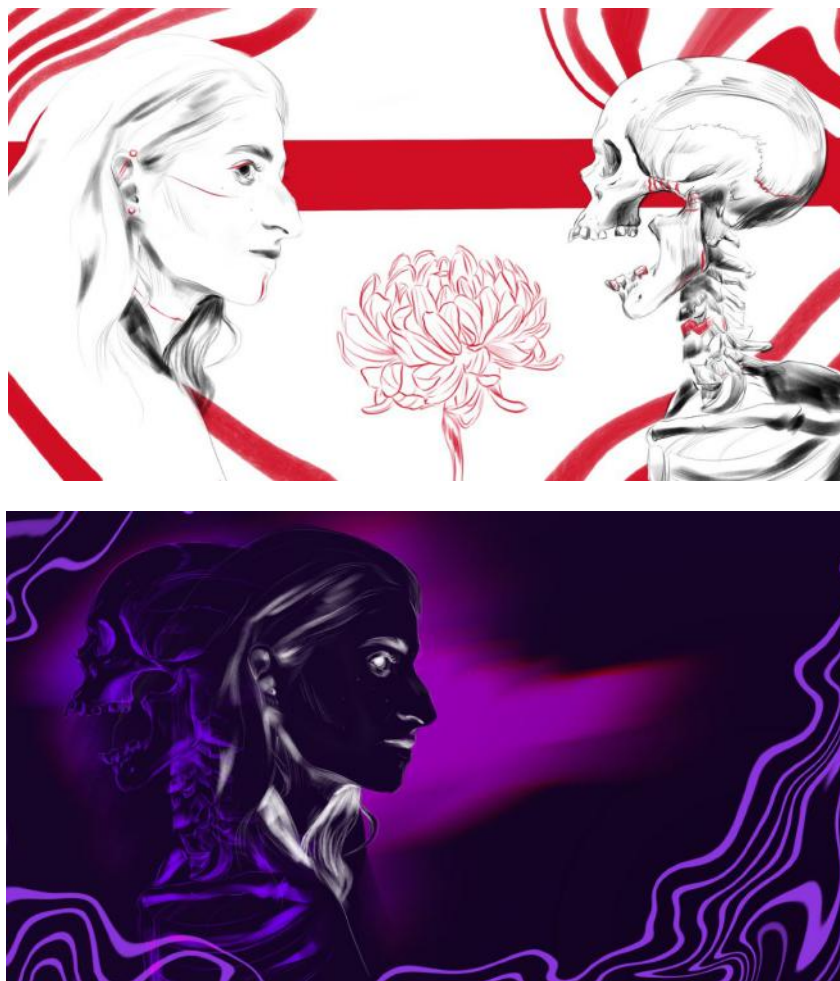
Após as pesquisas iniciais e a montagem do moodboard, fiz os primeiros testes para tentar traduzir visualmente aquilo que se passava na minha cabeça.



Tentei começar com uma *splash art*<sup>28</sup> para montar uma espécie de Key Visual<sup>29</sup> pro jogo.

As duas primeiras tentativas falharam em trazer o sentimento de mistério para a composição, além de que as cores não passavam a atmosfera sombria desejada para o jogo. Esses desenhos foram feitos antes da ideia de incorporar constelações como base no projeto, por isso elas ficaram meio soltas, sem ter uma voz por si só.

**Figura 21 - Testes iniciais de ilustração**



<sup>28</sup> *Splash art* é um tipo de ilustração com bastante detalhes que geralmente é utilizada em telas de carregamento ou em banners de promoção do jogo. São imagens estáticas que mostram em detalhes personagens, cenários ou itens do jogo.

<sup>29</sup> *Key Visual*, também chamado por *KV*, é um design usado como referência para toda uma campanha de comunicação. Seu propósito é apresentar quais ideias, fontes e paleta de cores serão aplicadas no projeto.

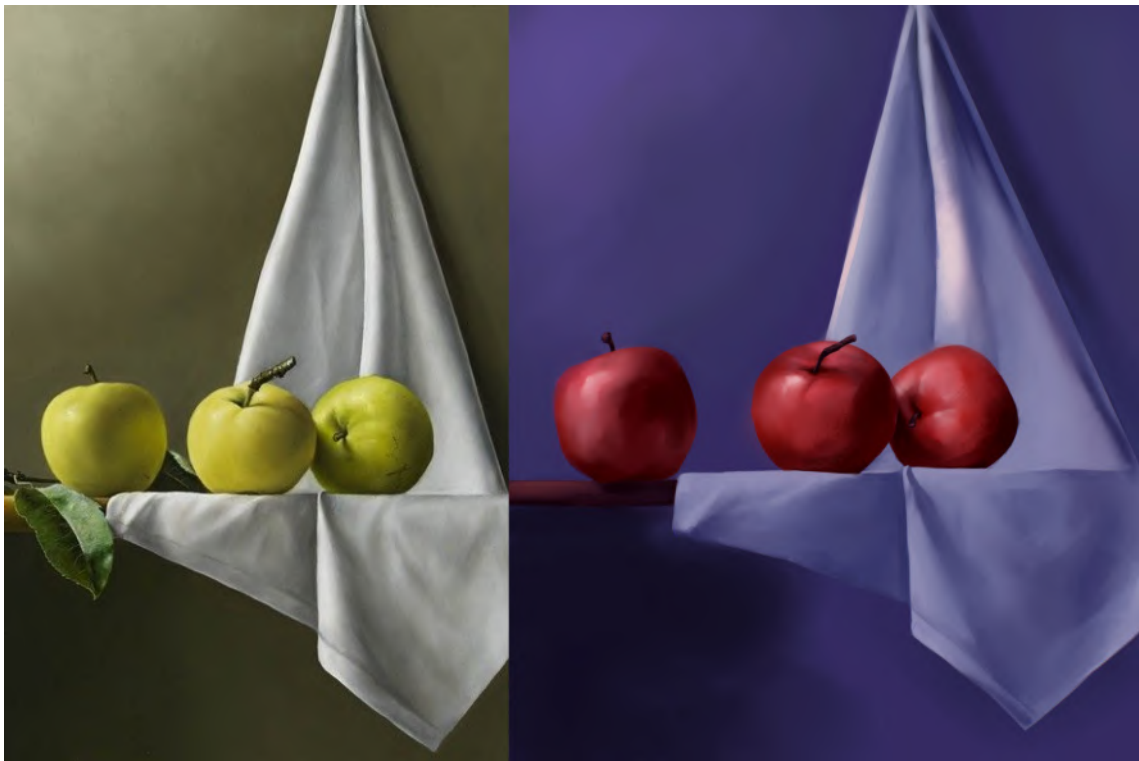
Portanto, foi necessário rever meu processo após esse pequeno fracasso inicial. Voltei a consultar meu moodboard a procura dos elementos que me fizeram ser atraída por aquelas imagens e analisar como eles se perderam no caminho. Cheguei a conclusão que a inexistência de uma paleta de cores pré definida era o maior fator para a falta de foco das explorações iniciais.

Então, após uma pesquisa à procura de paletas de cores que fossem ao mesmo tempo versáteis e harmônicas entre si, defini esse grupo de cores menos saturadas com um bom número de tons quentes e frios representado pela figura abaixo. Entretanto, para saber se ela realmente servia para meus objetivos, fiz uma pintura de natureza morta para ver como a paleta se comportava.

**Figura 22 - Paleta de cores das ilustrações**



**Figura 23 - Pintura de natureza morta utilizando a paleta de cores**



A esquerda: referência. A direita: A pintura feita pela autora.

O resultado foi bastante satisfatório, a ponto de me dar mais confiança no caminho a seguir. Com a paleta de cores do jogo definida, todos os outros elementos foram tomando forma ao longo do processo. Então, era o momento de trazer essas decisões artísticas para os retratos de personagem, que é a categoria com mais assets<sup>30</sup> do jogo.

O primeiro personagem que criei para o jogo se chama Janvas, e foi por ele que comecei a desenvolver os primeiros concepts do jogo. Com base nos resultados obtidos nos testes anteriores, era necessário aplicar todas as informações e ideias na construção do jogo final. Então, comecei a trabalhar no primeiro retrato do personagem.

---

<sup>30</sup> Assets é um nome dado aos elementos que compõem um jogo, como modelos 3D, texturas, ilustrações, sprites de animação, músicas, efeitos sonoros, dentre outros.

Figura 24 - Primeiro retrato



### 6.3.1. Personagens

O design de personagem é uma etapa crucial no desenvolvimento de qualquer história, especialmente as narrativas de jogos eletrônicos, pois é através dele que os aspectos da personalidade do personagem são visualmente expressos e comunicados ao público. Segundo Cavalcanti (2020), um bom design de personagem pode ser essencial para a compreensão de uma narrativa.

No processo de criação de personagens para este jogo, foi adotado um método que envolveu duas partes principais: a concepção da história e personalidade do personagem e as explorações visuais de sua aparência física. Para garantir que o design final fosse consistente e adequado, foi feita uma pesquisa prévia sobre a estruturação de um personagem e elaboradas diversas categorias de perguntas que, ao serem respondidas, ajudaram a construir o perfil de cada personagem.

As perguntas, que podem ser consultadas nos apêndices deste trabalho, abrangiam tópicos como aparência física, educação, infância, família, autoimagem,

preferências e outros aspectos relevantes para a construção da personalidade do personagem. Ao responder essas perguntas, o personagem começava a tomar forma e uma conexão entre o criador e a criação era estabelecida, e uma relação de amor surgia.

É comum que criadores iniciantes pulem a etapa da concepção do personagem e partam diretamente para o desenho de sua aparência física, resultando em um design falho e inconsistente (CAVALCANTI, 2020). Por isso, foi priorizado o tempo dedicado para conhecer profundamente cada personagem antes de começar a desenhá-los. Esse processo permitiu que o design final fosse mais coerente e representasse fielmente a personalidade e história de cada personagem.

Janvas Scott Inoue nasceu no Japão em 8 de julho de 1997, filho de mãe médica japonesa e pai diplomata inglês. Apesar de vir de uma família rica, Janvas valorizava o estilo de vida simples que seus pais lhe proporcionavam. Ele passou grande parte de sua infância viajando com eles pelo mundo, ajudando pessoas necessitadas. Janvas era filho único e valorizava muito o tempo que passava com os pais.

No entanto, a tragédia aconteceu quando Janvas perdeu seus pais. Devastado e sozinho, vagou sozinho por muito tempo, até que enfim mudou-se para Praga, onde frequentou a escola de arte e morou em um pequeno estúdio. Ele usou a riqueza de seus pais para começar uma nova vida como artista.

Janvas era conhecido por suas características marcantes, incluindo voz profunda e calma, olhos profundos, maçãs do rosto acentuadas e dentes afiados. Ele tinha cabelos escuros e lisos e uma marca distinta no olho esquerdo. Ele também tinha uma cicatriz no pescoço, resultado de sua morte, e pequenas tatuagens decorativas nos dedos. Janvas tinha o hábito de olhar demais coisas e pessoas na rua, de se perder em seus próprios pensamentos, e muitas vezes desenhava em seu corpo para o caso de faltar papel.

Em termos de como ele tratava os outros, Janvas era conhecido por seus comentários frios e sarcásticos, mantendo os outros afastados. Ele era um excelente ator e poderia ser muito educado se isso servisse a seus propósitos.



Janvas também era altamente manipulador e gostava de se divertir com as relações sociais, muitas vezes manipulando as pessoas para sua própria diversão. No entanto, quando se tratava de alguém que ele amava, ele se tornava uma pessoa completamente prazerosa de se conversar. Ele era educado, amável e atencioso, mas superar suas paredes poderia ser um desafio.

**Figura 25- Concept art Janvas**

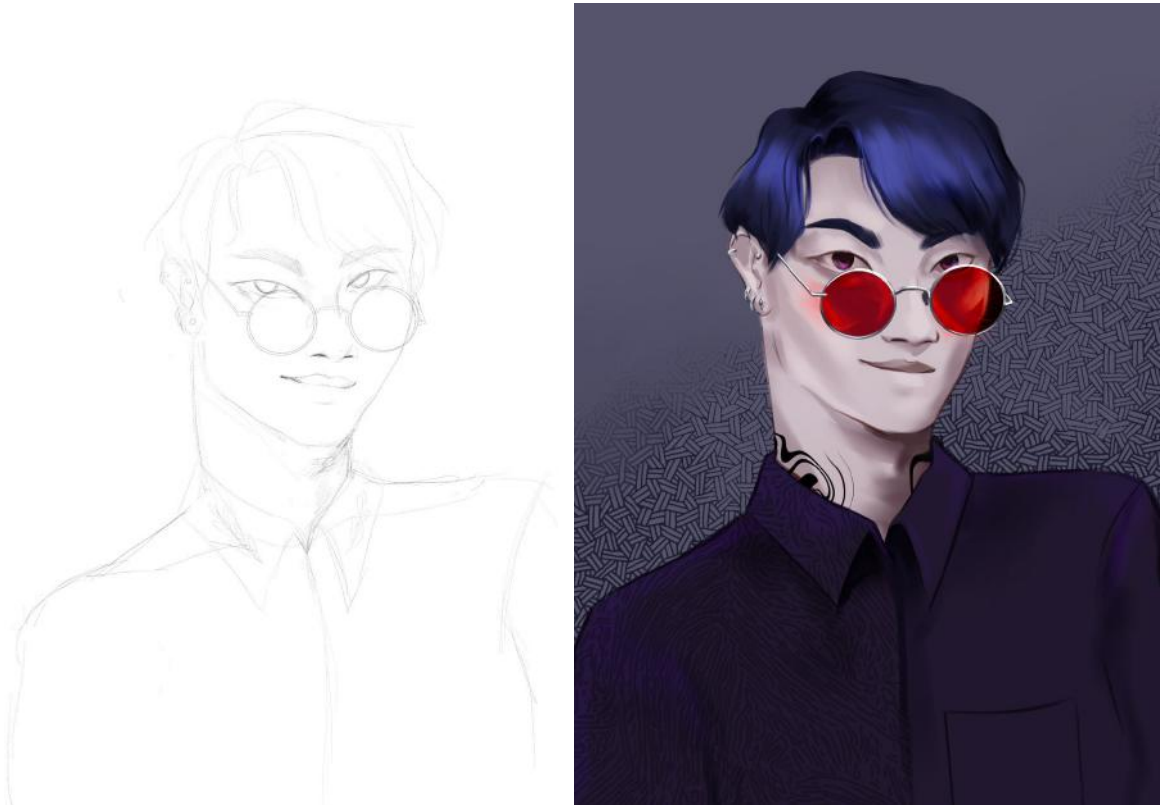


Usando as cores da paleta definida, as informações da ficha de personagem e detalhes sobre sua personalidade, Janvas foi ganhando vida aos poucos, e sua aparência física foi tomando forma. Durante todo o processo, fui refinando os detalhes e ajustando suas características, até que finalmente eu pudesse enxergar o personagem que escrevi.

Criar um personagem é sempre um processo desafiador, pois é preciso considerar diversos aspectos, como a aparência física, personalidade, habilidades,

histórico, entre outros. No caso de Janvas, eu queria que ele fosse um personagem que parecesse indiferente e sarcástico, mas que ainda sim possuísse um charme que atraísse as pessoas para si.

**Figura 26 - Processo da foto de perfil de Janvas**



A esquerda: rascunho inicial. A direita: Ilustração final.

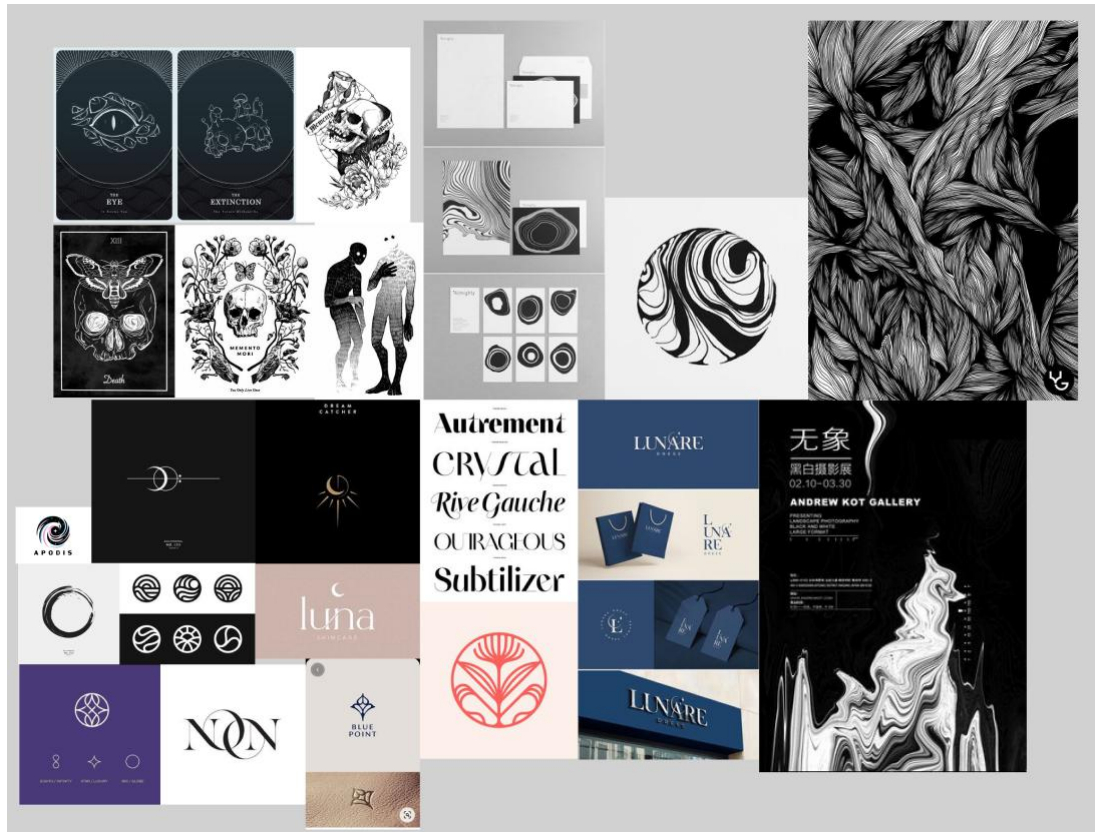
#### **6.4. Identidade visual**

Meus estudos iniciais partiram de uma abordagem de projeto que transmitisse elegância e sofisticação com um toque místico. Desde as primeiras investigações percebi que gostaria de trabalhar com preto e branco, mas ao longo do projeto abandonei as ondas abstratas quando o conceito de estrelas e constelações se solidificou.

Nesse momento ainda não estava muito claro a linha estética entre interface, identidade visual e ilustração do jogo. Por isso foram necessários muitos rascunhos

e testes falhos para descobrir que era necessário seguir três linhas artísticas diferentes, mas que fossem harmônicas entre si.

Figura 27 - Moodboard para a identidade visual do jogo



As explorações iniciais caminharam para uma arte em preto e branco, com elementos abstratos como ondas distorcidas e fontes serifadas.

Ao pesquisar que tipografia utilizar, fui completamente arrebatada pela fonte “The Aesthetic Essential” feita pela designer Megi Satyo Widodo que além de transmitir a sofisticação e simplicidade que eu queria, também tinha uma versão decorativa com curvas belíssimas e detalhes de estrelas dentro de letras circulares como A, O e Q.

Figura 28 - The Aesthetic Essential

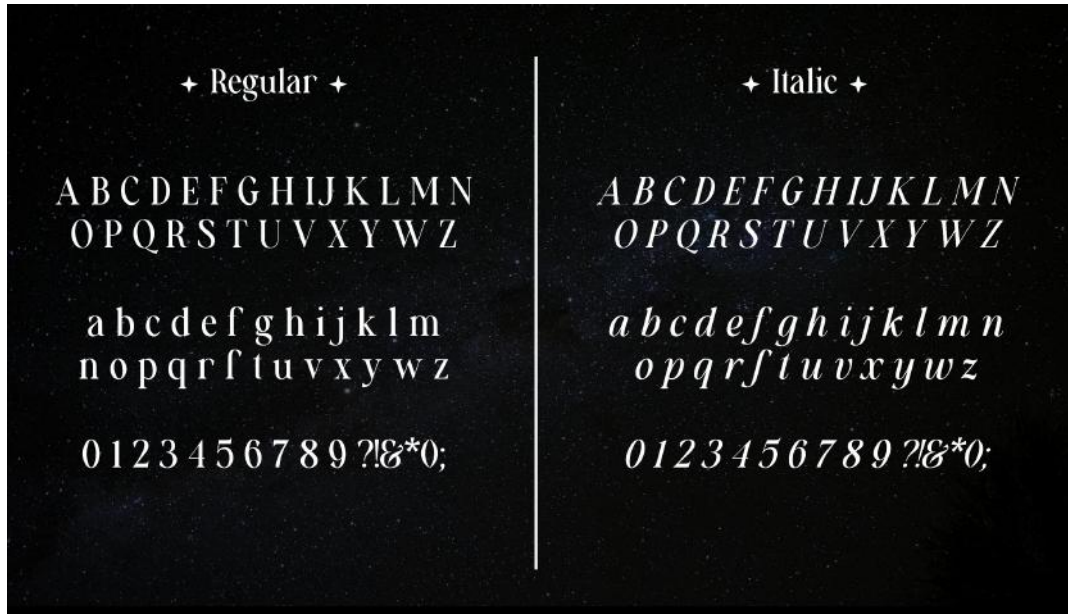


Figura 29 - The Aesthetic Essential versão decorativa



A versão gratuita oferece apenas a versão regular com caracteres básicos e nenhuma letra acentuada. Eu trabalhei com essa versão sem grandes problemas durante o desenvolvimento do projeto, mas após alguns meses eu comprei a versão comercial completa e pude ter acesso aos belos caracteres decorativos.

Essa tipografia foi usada principalmente em todos os textos do jogo, sendo a versão decorativa para títulos e botões, e a versão regular para o texto corrido ou caracteres com 16pt de tamanho ou menor. Mas também foi utilizada na logo do jogo.

A inspiração direta para a criação da logo do jogo foram as constelações. O traço horizontal e o pingo da letra “i” foram substituídos por estrelas, e uma linha as conecta formando o desenho de uma constelação. Há também uma pequena estrela solitária abaixo da letra “N”, uma referência à quinta estrela do Cruzeiro do Sul, a Intrometida, que, apesar de ser a estrela menos brilhante do conjunto, difere toda a constelação de outras cruzeiras espalhadas pelo céu.

**Figura 30 - Logo do jogo Anima**



Ao documentar a identidade visual do jogo, decidi seguir uma organização e documentação do design geral do projeto baseada em um Style Guide, termo em inglês para “guia de estilo” ao invés do clássico manual de marca.

Um manual de marca padrão geralmente descreve a estratégia abrangente da marca, incluindo a missão, a visão e os valores da marca. Também inclui diretrizes para a identidade visual da marca e o tom de voz a ser usado. Um manual de marca fornece uma visão aprofundada da marca como um todo e serve como um guia abrangente para todos os seus aspectos.

Por outro lado, um guia de estilo normalmente é mais focado nos elementos visuais da marca, como design gráfico, tipografia e esquema de cores e fornece informações mais detalhadas sobre como usar os elementos visuais. Embora um guia de estilo não seja tão abrangente quanto um manual de marca, ele fornece aos designers e criadores de conteúdo as diretrizes específicas de que precisam para garantir que seu trabalho esteja alinhado à identidade visual da marca. E era exatamente essa objetividade que era necessário para esse projeto.

## 6.5. Interface visual e prototipagem

### 6.5.1. Modelo conceitual

O desenvolvimento da interface visual do jogo iniciou com a modelagem conceitual, incluindo o desenvolvimento do diagrama de fluxo do usuário nas telas do jogo e os wireframes, ou esquemas da interface visual.

Figura 31 - Primeiro Fluxo de navegação

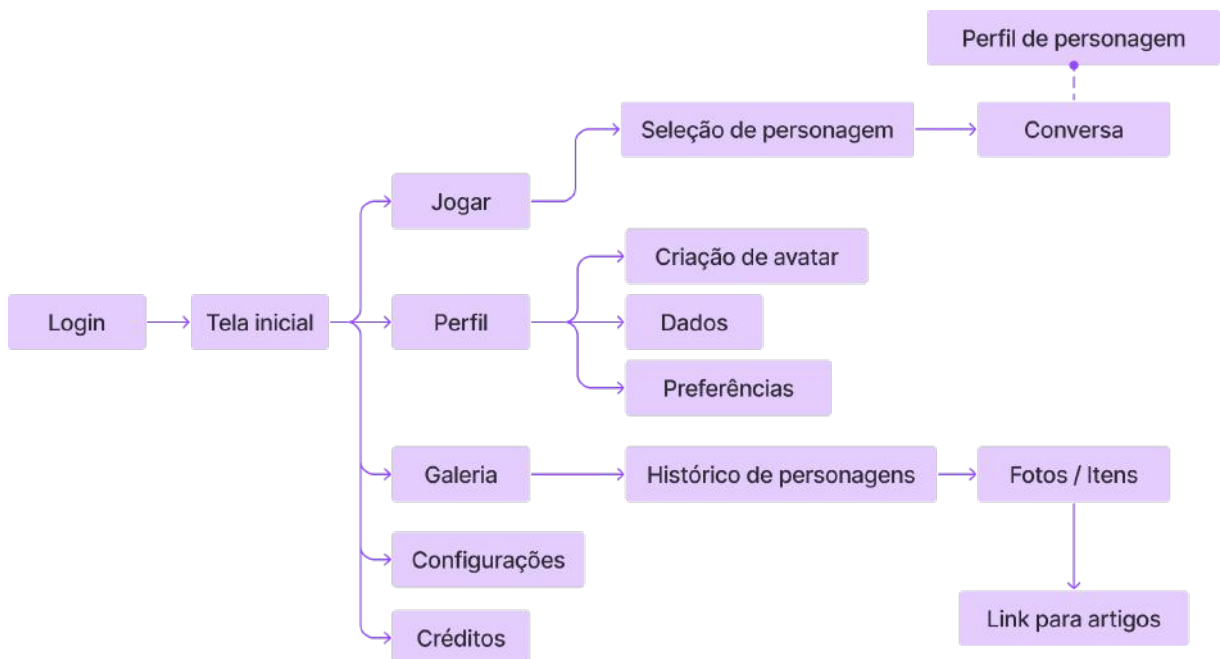
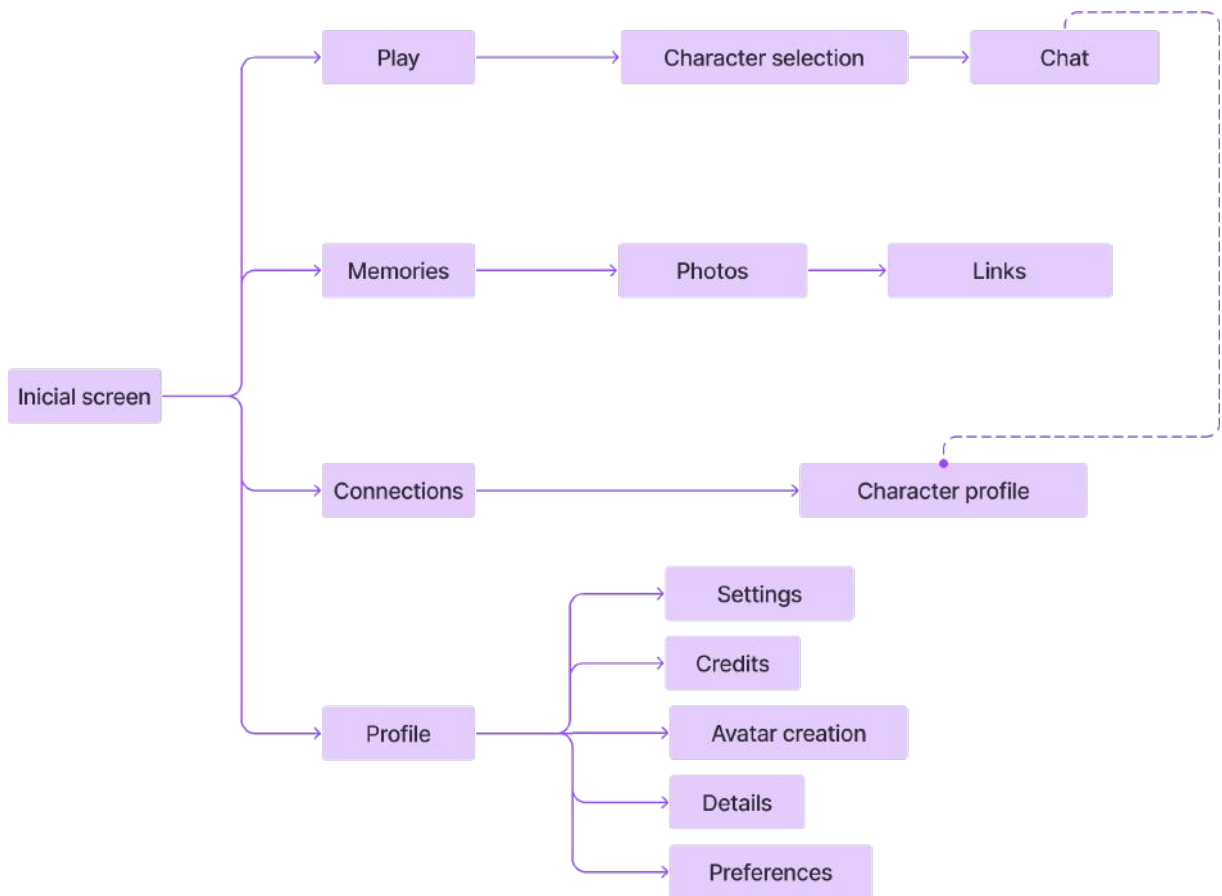


Figura 32 - Fluxo de navegação final



Esse fluxograma é uma versão simplificada do caminho ou navegação que o usuário pode percorrer no jogo. Ele mostra as seções principais do jogo e serviu como base na hora de criar as telas e hierarquizar as informações.

Para produtos mais complexos, é necessário fazer um Fluxo UML<sup>31</sup>, ou um diagrama de atividade, que é essencialmente um fluxograma que mostra as atividades executadas por um sistema. O fluxo UML é caracterizado pelo uso de formas geométricas distintas e setas de diferentes estilos para representar a arquitetura de um sistema, mapeando todas as interações possíveis e seus resultados. Porém, para esse início de desenvolvimento do jogo, o fluxo simplificado bastava.

<sup>31</sup> UML é um acrônimo para a expressão *Unified Modeling Language*. É uma linguagem que define uma série de artefatos que ajuda os desenvolvedores na tarefa de modelar e documentar os sistemas.



Esse fluxo descreve as ações que o jogador pode tomar e quais caminhos ele tem que seguir para realizá-las. É uma espécie de sitemap de jogo, apenas para organizar a hierarquia de informações e conteúdo em suas respectivas categorias. Para sua idealização, foi usado o programa gratuito FigJam.

O FigJam é uma ferramenta lançada pela empresa Figma, com uma proposta semelhante ao que o Miro executa, que é servir como um grande painel de planejamento e trabalho, em que você pode colocar vários tipos de mídia, post-its, textos, adesivos, além de conter diversos templates prontos para trabalhar com uma infinidade de metodologias e métodos. Sua interface intuitiva se resume a um quadro branco e uma barra de ferramentas na base da tela com vários tipos de canetas, pincéis, formas geométricas, notas adesivas e até fitas adesivas com estampas personalizadas.

Esse programa simula de forma similar e agradável o processo analógico de geração de ideias com papéis e canetas, porém com menos bagunça, e sempre disponível para consulta na plataforma de forma online e em qualquer máquina. Todo o processo de *brainstorming*<sup>32</sup> durante o desenvolvimento foi feito nele quanto no Notion<sup>33</sup>.

Após a hierarquia de informações ter sido criada, era a hora de transformá-la em telas. O próximo estágio foi o processo de wireframing, que é uma etapa crucial no design de interface de usuário (UI) e envolve a criação de um esboço estrutural de um produto digital, como um site ou um aplicativo.

Para fazer os wireframes eu usei o Figma, que é uma ferramenta de design e prototipagem baseada em nuvem que permite que as equipes colaborem em projetos de design e desenvolvimento de interface em tempo real. É amplamente utilizado na indústria de design e se tornou uma ferramenta essencial para designers de UI/UX, gerentes de produto e desenvolvedores.

---

<sup>32</sup> O *brainstorming* ou tempestade de ideias, mais que uma técnica de dinâmica de grupo, é uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo - criatividade em equipe - colocando-a a serviço de objetivos pré-determinados

<sup>33</sup> Notion é uma aplicação que fornece componentes tais como notas, bases de dados, quadros, wikis, calendários e lembretes. Os usuários podem ligar estes componentes para criar os seus próprios sistemas de gerenciamento do conhecimento, tomada de notas, gerenciamento de dados, gerenciamento de projetos, entre outros.

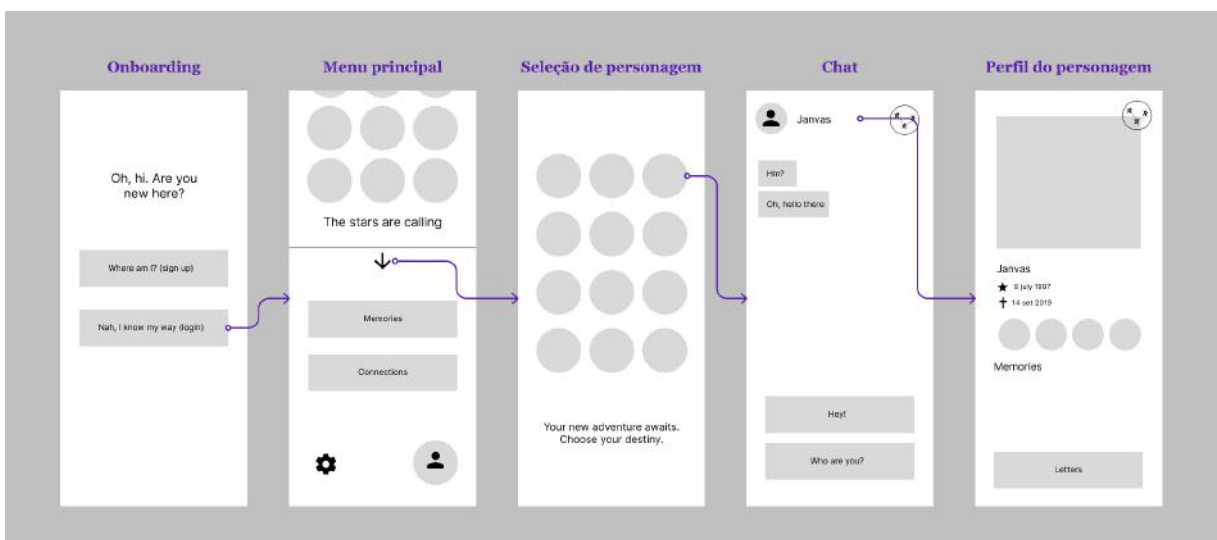


O Figma é usado de várias maneiras, incluindo wireframing, prototipagem, design e colaboração em projetos de design de interface e experiência do usuário (UI/UX). Os designers usam o Figma para criar componentes de interface do usuário e sistemas de design, que podem ser facilmente compartilhados e reutilizados em vários projetos. O Figma oferece diversas ferramentas e plugins criados pela comunidade que facilitam a manutenção da consistência e eficiência no design da interface do usuário, o que é crucial para o sucesso de qualquer projeto de design.

O primeiro passo do processo de wireframing foi entender as necessidades dos usuários e as metas do produto ou projeto. Os wireframes devem ser criados com os usuários em mente, para que a estrutura e o fluxo da interface sejam intuitivos e fáceis de usar.

O próximo passo foi criar uma estrutura básica e esboçar o layout das páginas. Os wireframes geralmente começam com um esboço simples e em seguida, vão sendo aprimorados com mais detalhes. Esses esboços podem ser feitos a mão ou com a ajuda de ferramentas de design de wireframe, como o próprio software irmão do FigJam, o Figma. Nesse momento de criação, é esquecida toda a parte de estética, identidade visual e qualquer coisa que não seja puramente estrutural para focar no fluxo, organização de conteúdo, e nos elementos visuais básicos, como botões e campos de formulário.

**Figura 33 - Wireframes das telas de iniciar novo jogo**



Primeira versão dos wireframes do fluxo de começar o jogo.

Na imagem acima é possível ver como o wireframe deve ser algo simples, focado mais no fluxo e na disposição dos elementos da tela. Usando formas geométricas e tons de cinza, eu comecei a explorar como seria a versão visual no fluxo feito na etapa anterior.

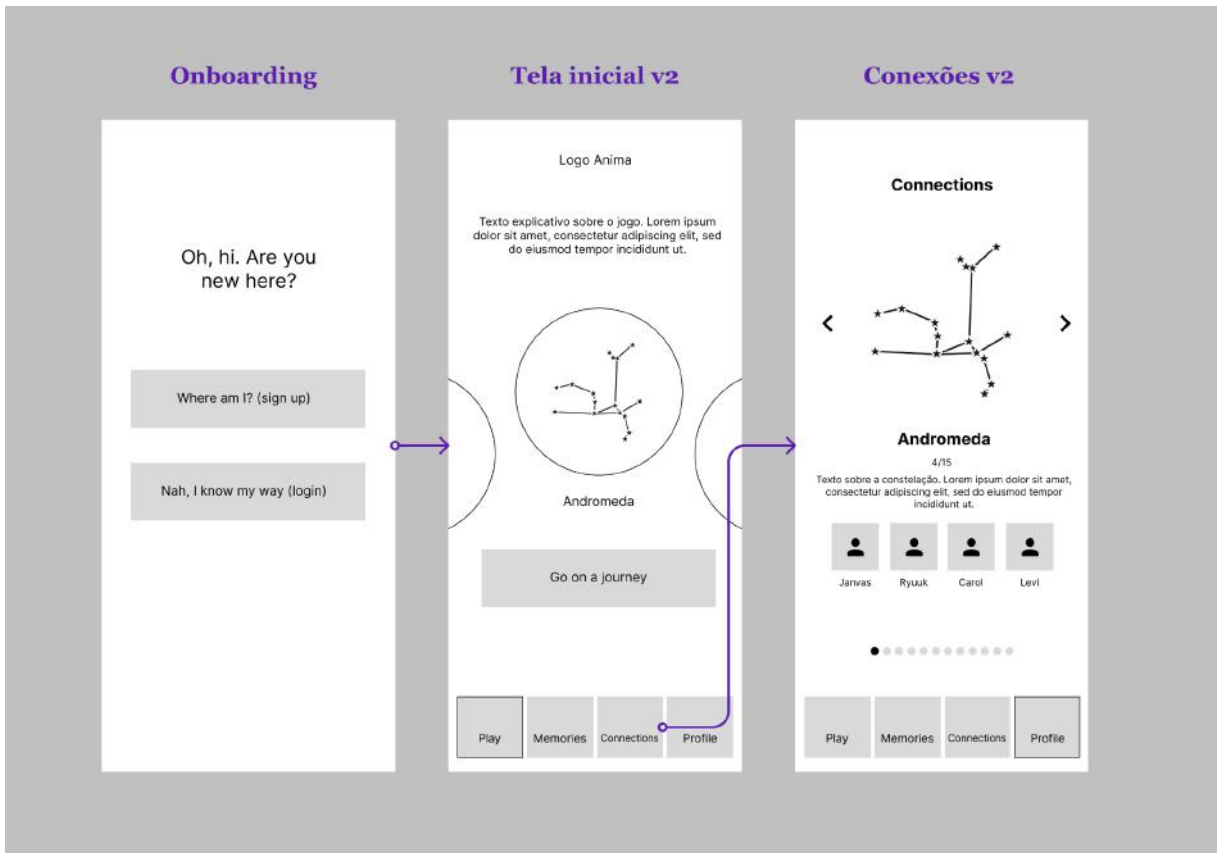
Essas telas representam o caminho mais curto que o jogador pode tomar para começar o jogo. Primeiro ele entra no jogo, podendo ser através de um login já criado ou iniciar uma sessão como convidado. Em seguida, ele tem cinco ações possíveis para executar: Ir para configurações do jogo, ir para o perfil de jogador, acessar a parte de memórias, ver suas últimas conexões ou iniciar o jogo e encontrar alguém para conversar.

A seção de conexões mostra todos os personagens com os quais o jogador já interagiu, podendo revisitar as conversas e o perfil daquele personagem. A seção de memórias é um compilado de fotos ou itens que foram presenteados ao jogador pelos personagens ao longo do jogo, e fornecem mais informações sobre a história daquela pessoa ou do período histórico em que esteve viva.

Para encontrar alguém para conversar, o jogador deve primeiro selecionar uma das 9 constelações disponíveis, que são Andrômeda, Cruzeiro do Sul, Raposa, Águia, Dragão, Cassiopeia, Lobo, Lince e Fênix. E então ele pode selecionar um dos personagens ali disponíveis, para, então, ser encaminhado para o chat.

Ainda na parte de desenvolvimento e exploração foram feitos alguns ajustes nessas telas e foi criada uma nova versão de wireframes, com significativas mudanças na tela inicial, que ganhou uma tabbar, e na disposição das conexões.

Figura 34 - Wireframes das telas de conexões



Segunda versão das telas inicial e conexões.

Em paralelo, também estava escrevendo a história do jogo em Ink, que é uma linguagem de script narrativa para jogos.

Ink é uma linguagem de script<sup>34</sup> de código aberto desenvolvida pela Inkle Studios para criar narrativas interativas e videogames. Ele usa uma estrutura narrativa ramificada para permitir que os jogadores façam escolhas que afetam o resultado da história. Os scripts do Ink são escritos em um formato de arquivo de texto, facilitando a colaboração de escritores e designers no desenvolvimento da narrativa.

Eles são compostos de passagens, que contêm o texto e as escolhas que o jogador pode fazer. Essas passagens podem ser interligadas por meio de declarações condicionais e variáveis, que permitem que a narrativa se desloque em

<sup>34</sup> Linguagem de script ou scripting é uma linguagem de programação que suporta scripts, programas que automatizam a execução de tarefas que seriam executadas, uma de cada vez, por um operador humano.

diferentes direções dependendo das escolhas feitas pelo jogador. Também permite a criação de variáveis, que podem ser usadas para rastrear o estado da história e afetar a experiência do jogador.

No geral, o Ink é uma ferramenta poderosa para criar histórias e jogos interativos que permitem aos jogadores moldar a narrativa e vivenciar a história de uma maneira única. Sua estrutura flexível e linguagem de script fácil de usar o tornam uma escolha popular tanto para desenvolvedores de jogos profissionais quanto para amadores.

Assim que estava feliz com a disposição dos elementos nas telas e com a disposição do fluxo de navegação, era hora de trabalhar na interface gráfica do usuário.

### **6.5.2. Interface gráfica do usuário**

UI é a sigla para o termo em inglês *User Interface*, interface do usuário, que se refere ao design e aos elementos visuais com os quais os usuários interagem em um produto ou serviço digital. Isso inclui as telas, menus, botões, ícones e outros elementos visuais que os usuários usam para navegar e interagir com um sistema digital.

O objetivo do UX/UI design é criar uma interface intuitiva, fácil de usar e visualmente atraente. Uma UI bem projetada pode ajudar a melhorar a experiência do usuário, tornando mais fácil para os usuários atingirem seus objetivos e concluírem tarefas com eficiência.

É um processo que envolve vários estágios, incluindo pesquisa do usuário, wireframing, prototipagem e teste. Após a produção dos wireframes, era o momento de começar a aumentar a fidelidade das telas em direção a sua versão final. O processo de produção da UI geralmente passa por 3 estágios: Baixa fidelidade, Média Fidelidade e Alta Fidelidade.

Protótipos de baixa fidelidade, como explicados na seção anterior, são esboços ou wireframes usados para explorar de forma rápida e barata diferentes

conceitos e ideias de design. Eles geralmente são criados usando caneta e papel ou software de design simples e não devem ser altamente detalhados ou polidos.

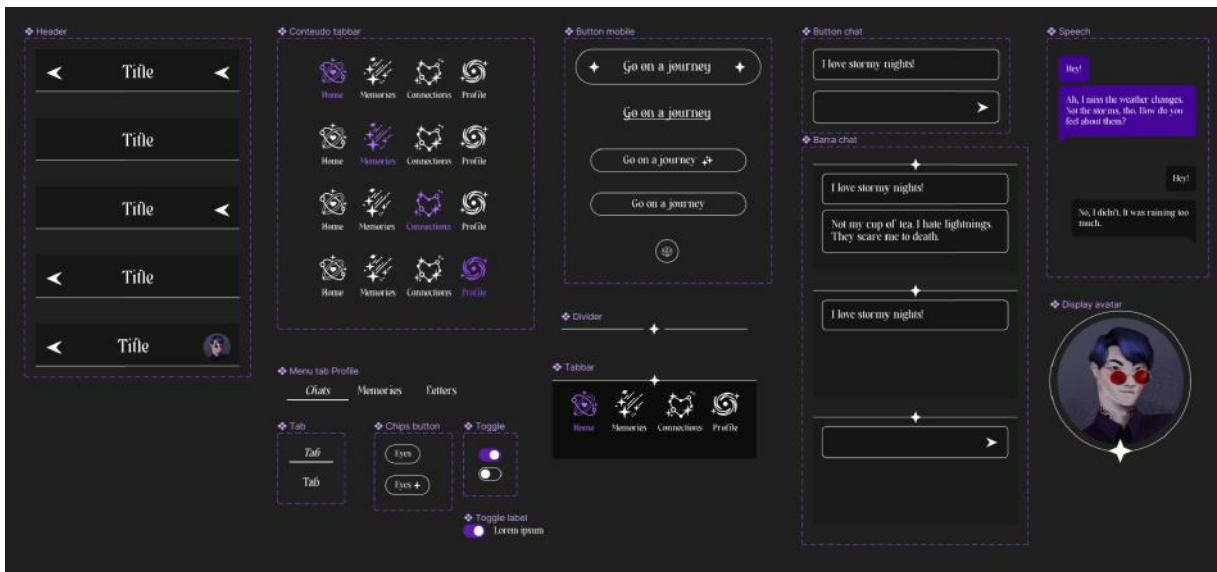
Os protótipos de média fidelidade são mais detalhados e polidos do que os protótipos de baixa fidelidade, mas ainda não são totalmente funcionais. Eles geralmente incluem elementos de design mais detalhados, como cor, tipografia e layout. São úteis para obter feedback mais detalhado sobre o design e podem ser usados para testar a usabilidade e a experiência geral do usuário.

Os protótipos de alta fidelidade são o tipo de protótipo mais detalhado e polido e geralmente são criados usando um software que simula o produto final. Eles incluem elementos de design totalmente funcionais, como animações, interações e entrada/saída de dados, e são usados para simular o produto final o mais próximo possível. Protótipos de alta fidelidade são frequentemente usados nos estágios finais do processo de design para testar e refinar o design antes de sua implementação.

No geral, o nível de fidelidade em um protótipo de design depende dos objetivos do projeto de design, bem como do estágio do processo de design. Os protótipos de baixa fidelidade são úteis para testar e iterar ideias rapidamente, enquanto os protótipos de média e alta fidelidade são mais apropriados para testar a usabilidade e refinar o design.

Adicionalmente, ao projetar a interface no Figma, criei uma organização de elementos que são recorrentes por todas as telas, como cabeçalhos, botões, toggles e outros componentes. Dessa maneira, é possível criar inúmeras telas coesas sem risco de inconsistência no design, visto que todas elas contêm essencialmente as mesmas peças. Além disso, caso seja necessário fazer alguma mudança no design de um desses componentes, essa mudança já é aplicada em todos os componentes que puxam informações desse componente raiz.

Figura 35 - Componentes do Figma



A imagem acima mostra os componentes e suas variações em cada situação necessária para montar as telas de forma uniforme e consistente.

### 6.5.3. Iconografia

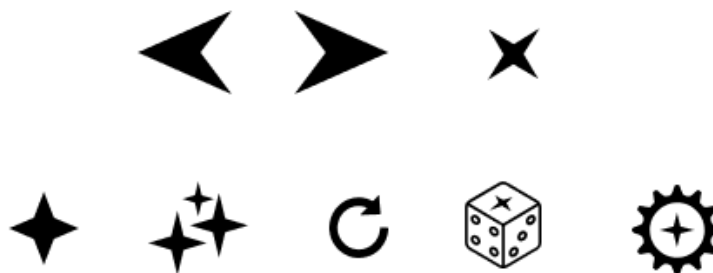
No campo do design, a iconografia é o estudo e o uso de símbolos e ícones em projetos gráficos e digitais. Segundo Horton e Horton (2009), os símbolos são um meio eficaz para comunicar informações de maneira concisa e memorável. Eles são usados para criar uma identidade visual única para uma organização ou produto. A escolha dos símbolos e ícones usados em um projeto de design deve ser cuidadosa e intencional, sendo relevantes para o público-alvo e transmitindo a mensagem desejada de maneira clara e concisa (Mollerup, 1997).

Os ícones são usados em vários contextos de design, como interfaces de usuário, ilustrações, sinalização e embalagens. Eles são geralmente simplificados e estilizados para comunicar uma ideia ou ação de maneira clara e intuitiva, independentemente da linguagem ou cultura do usuário. A iconografia no design também envolve a escolha e o uso de cores, formas e tipografia para criar uma identidade visual consistente e reconhecível (Muller-Brockmann, 1981). Esses elementos podem ser combinados de maneira a transmitir emoções e conceitos específicos, dependendo do objetivo do projeto.

De acordo com Landa (2012), a iconografia no design gráfico é uma forma de linguagem visual que usa símbolos para comunicar ideias e conceitos. É uma ferramenta poderosa para criar identidades visuais distintas que se destacam na multidão. Além disso, a iconografia no design também pode se concentrar em analisar e interpretar o uso de símbolos e ícones em diferentes culturas e contextos históricos para entender como eles foram usados para comunicar ideias e valores. Esse conhecimento pode ser aplicado para criar projetos mais inclusivos e culturalmente sensíveis (Triggs, 2011).

Em resumo, a iconografia é uma ferramenta importante no design, permitindo que designers criem símbolos e ícones eficazes para comunicar ideias e conceitos de maneira rápida e eficaz, além de analisar o uso de símbolos em diferentes culturas e contextos para criar projetos mais inclusivos e culturalmente sensíveis.

**Figura 36 - Ícones do sistema**



Nesse projeto, os ícones foram cuidadosamente projetados de maneira que comunicassem as ideias necessárias de forma artisticamente coesa com o resto do visual do jogo. Os ícones do menu inicial (*Home, Memories, Connections e Profile*) seguiram uma direção de representar essas idéias abstratas com elementos do universo, enquanto os ícones das constelações foram desenhados de maneira mais objetiva, apenas representando as estrelas principais de suas respectivas constelações.

Figura 37 - Ícones de constelações

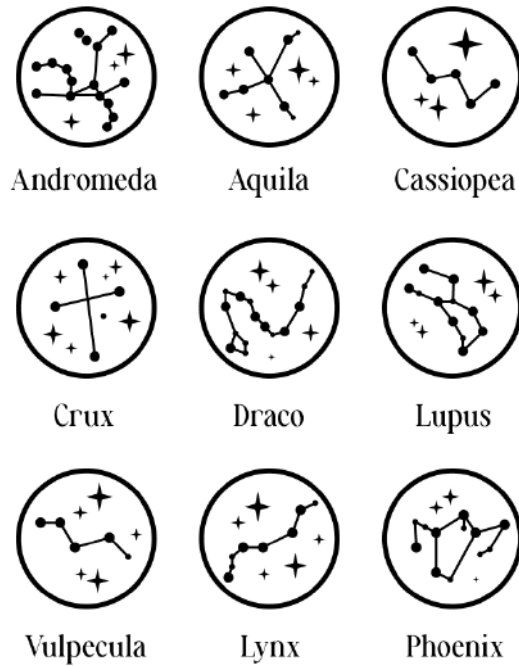


Figura 38 - Ícones do menu inicial



Da esquerda para a direita: Home, Memories, Connections e Profile.

Com base no tema do universo e estrelas, o ícone da tela inicial de Anima foi cuidadosamente desenhado levando em consideração a forma como o jogo funciona, conectando almas que de alguma forma estão próximas umas das outras, assim como corpos celestes que orbitam em torno do jogador. A ideia era transmitir a sensação de que as almas dos personagens e do jogador são como corpos celestes que se encontram em um grande universo, e que juntas formam algo maior e mais bonito.



Já a sessão de memórias do jogo é representada por estrelas cadentes, um símbolo muito presente em histórias e filmes para representar memórias de momentos especiais ou desejos. A escolha desse símbolo também foi influenciada pelo fato de que as memórias dos personagens são uma parte importante da narrativa do jogo, e ajudam a desvendar seus segredos e desafios.

Por sua vez, o ícone projetado para a sessão de conexões apresenta uma constelação fictícia, em forma de coração, que representa os grupos de constelações onde os personagens são agrupados. A ideia é que cada personagem tenha suas próprias conexões, formando grupos de constelações dentro do jogo. Essa abordagem ajuda a criar uma sensação de comunidade e de que todas as almas estão interligadas de alguma forma.

Por fim, a figura associada ao perfil do jogador é uma representação de um buraco negro, que simboliza o poder de atração do jogador sobre o mundo e os personagens do jogo. Esse elemento é uma forma de mostrar como o jogador é fundamental para a história e o desenvolvimento dos personagens, sendo capaz de influenciá-los de maneira significativa ao longo do jogo.

Em suma, todos esses elementos foram cuidadosamente pensados e escolhidos para transmitir uma sensação de conexão e interconexão entre os personagens e o jogador, e para mostrar como as almas dos personagens e do jogador são como corpos celestes que se encontram e se conectam em um grande universo.

## 6.6. Mecânicas de jogo

O jogo dispõe de um *Game Design* relativamente simples, como vários jogos narrativos do gênero Visual Novel. Entretanto, a primeira mecânica<sup>35</sup> com a qual o

---

<sup>35</sup> As mecânicas são os meios pelos quais os jogadores irão interagir com as estruturas formais dos jogos e também com seu mundo ficcional.

jogador tem contato logo no momento de *onboarding*<sup>36</sup> é a criação de avatar<sup>37</sup>, algo que pouquíssimos Dating Simulators oferecem.

O jogador pode construir sua foto de perfil no jogo, podendo escolher recriar-se fielmente ou até assumir uma aparência totalmente diferente. A criação de avatar consiste em uma série de opções de cabelos, olhos, rostos, bocas e outras características físicas para a criação de um Avatar que o jogador possa se identificar no jogo. Dessa forma, a possibilidade do jogador se identificar com o personagem que ele mesmo construiu é mais alta que selecionar uma imagem pré construída.

A mecânica principal do jogo é o sistema de conversa, onde o jogador escolhe uma das nove constelações, onde estão agrupados os personagens, e em seguida seleciona o personagem com o qual quer conversar.

A conversa se dá por mensagens de texto e fotos, e durante o bate-papo o jogador terá a possibilidade de escolher, dentre duas ou três opções, a resposta desejada para responder a uma pergunta ou tomar a ação desejada naquele momento.

Ao contrário de muitos Dating Sims que atribuem um sistema de pontos às respostas, Anima não possui respostas certas ou erradas. A opção que o jogador escolher pode direcioná-lo a uma linha narrativa diferente, mas nenhuma resposta causa ativamente a perda de pontos na escala de afeto do personagem. Desse jeito, o jogador não se sente obrigado a escolher agir de uma forma que ele não agiria normalmente apenas para agradar o personagem com quem está conversando e assim alcançar um final feliz. Em Anima, não existem finais ruins, apenas destinos diferentes.

Ao longo do jogo, o jogador passa a conhecer mais o personagem com quem está conversando e detalhes significativos da vida dela são compartilhados. Algumas fotos ou objetos podem ser descobertos e se tornam memórias, que ficam armazenadas numa seção específica para elas. O jogador pode acessar essa seção pelo menu principal do jogo e ler mais a fundo sobre aquela memória, que pode ser

---

<sup>36</sup> Do inglês, “a bordo” ou “embarcar”. Trata-se, portanto, de um processo de integração e recepção do usuário na plataforma ou sistema. Geralmente consiste de um tutorial do funcionamento do app e as primeiras configurações iniciais necessárias para o primeiro uso.

<sup>37</sup> Avatares são representações gráficas de um utilizador numa comunidade virtual, podendo ser 2D ou 3D.

algo relevante para a história de um povo, da humanidade ou apenas para a vida daquele personagem com quem o jogador criara uma conexão.

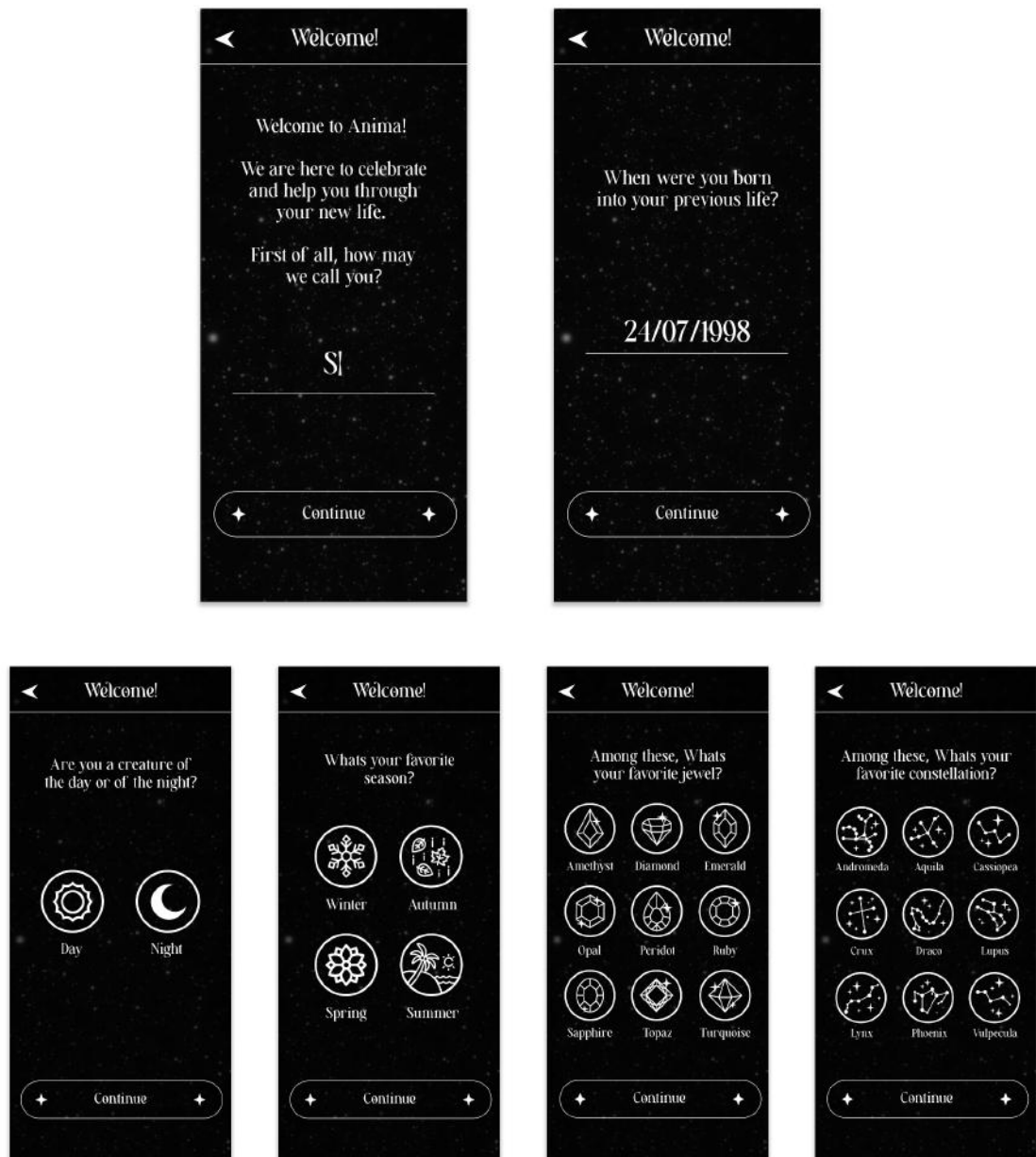
### 6.6.1 Onboarding

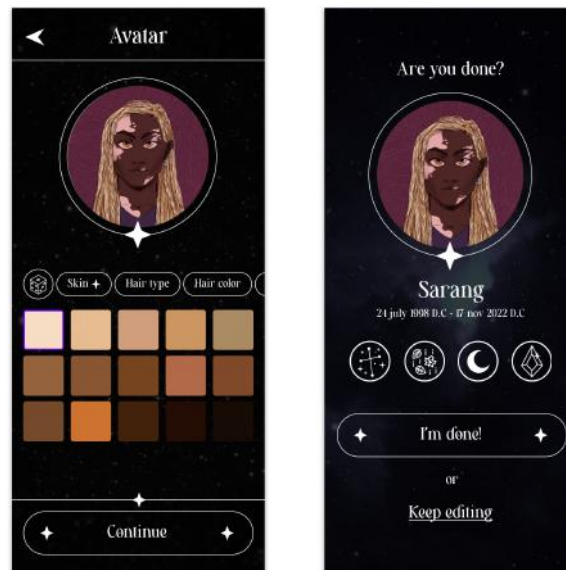
A sessão de Onboarding é aquela que dá boas vindas ao jogador e o ajuda a configurar seu perfil para começar a usufruir do jogo. Primeiramente são inseridas as informações básicas: Nome e data de nascimento. Em seguida, o jogador pode informar suas preferências para enriquecer seu perfil como: se prefere dia ou noite, sua estação do ano favorita, pedra preciosa que mais gosta e qual constelação prefere.

Essas preferências, junto com a possibilidade de escolher que ações tomar no jogo, trazem uma personalização para a gameplay. Inclusive essas informações também são respondidas pelos personagens, e aparecem em seu perfil, onde o jogador pode consultar e se identificar com as escolhas, ou não.

Para obedecer o requisito de oferecer uma monetização que não seja predatória, Anima terá um teste gratuito de 5 personagens para plataformas mobile (Android e iOS) e, se o jogador gostar do jogo, poderá comprar a versão completa. A versão para plataformas Desktop será comercializada na Steam, não tendo o direito a versão demo pois a plataforma já oferece o reembolso da compra para jogos jogados por menos de 2 horas.

Figura 39 - Telas Onboarding





### 6.6.2 Home

A página principal do jogo, a Home, é a primeira tela que o jogador acessa ao abrir o jogo e passar das etapas de login e onboarding. Nela é possível escolher uma das 9 constelações para iniciar uma conversa.

Ao contrário da crença de constelações serem apenas desenhos fixos no céu, na astronomia científica contemporânea, uma constelação na verdade é uma área da esfera celeste conforme definida em convenção pela União Astronômica Internacional em 1922, delimitadas umas das outras por arcos de ascensão reta e declinação. Constelações podem possuir milhares de estrelas, muitas delas nascendo e morrendo ao longo da história da humanidade.

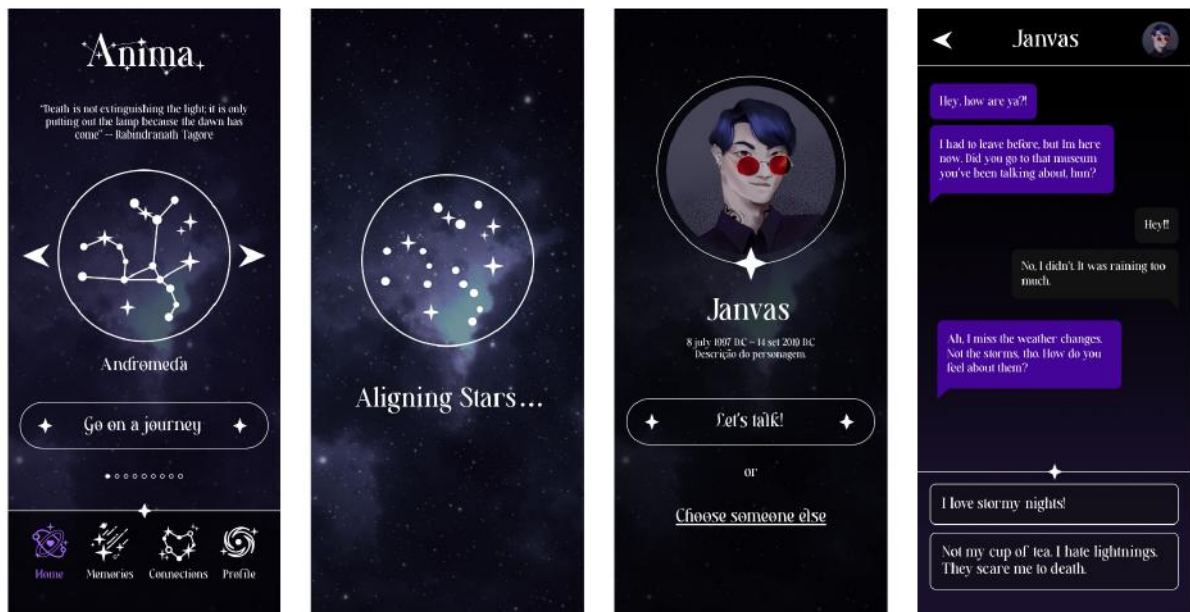
Para o jogo foram escolhidas 9 constelações e, de acordo com o número de estrelas principais que formam seu desenho, foi-se atribuído um número igual de personagens para pertencerem ao seu grupo, somando 80 personagens.

São elas:

- Andromeda (Andrômeda) - 17 personagens.
- Aquila (Águia) - 8 personagens.
- Cassiopeia (Cassiopeia) - 5 personagens.

- Crux (Cruzeiro do Sul) - 5 personagens.
- Draco (Dragão) - 13 personagens.
- Lupus (Lobo) - 9 personagens.
- Lynx (Lince) - 8 personagens.
- Phoenix (Fênix) - 8 personagens.
- Vulpecula (Raposa ou Raposinha) - 5 personagens.

Figura 40 - Home

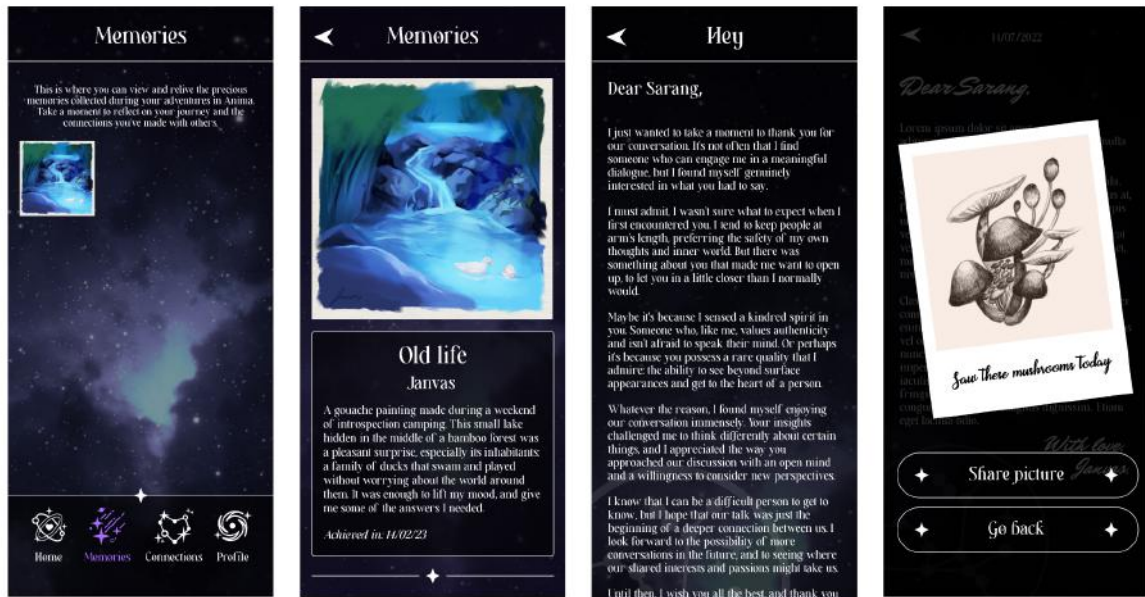


### 6.6.3 Memories

A sessão de memórias é uma galeria de todas as fotos e itens dados pelos personagens ao jogador ao longo de suas interações. Ao clicar em uma delas, é possível ver mais informações como um pequeno parágrafo explicando melhor o que é aquela memória e seu contexto histórico. Pode ter importância pessoal para o dono e/ou para a história da humanidade.

Adicionalmente a descrição da memória, são disponibilizados links para artigos que podem dar informações mais aproximadas sobre ela, como artigos de museus e historiadores.

Figura 41 - Memories



### 6.6.4 Connections

A sessão de conexões é uma espécie de galeria que mostra ao jogador com quais personagens de cada constelação já se encontrou ao vagar pelo plano de Anima, e também quantos faltam encontrar.

Serve como um medidor para o jogador do quanto ele já avançou no jogo, como uma forma de galeria de conquistas que mostra o quão longe está de zerar<sup>38</sup> o jogo.

<sup>38</sup> Completar um jogo. Terminar o jogo.

Figura 42 - Connections



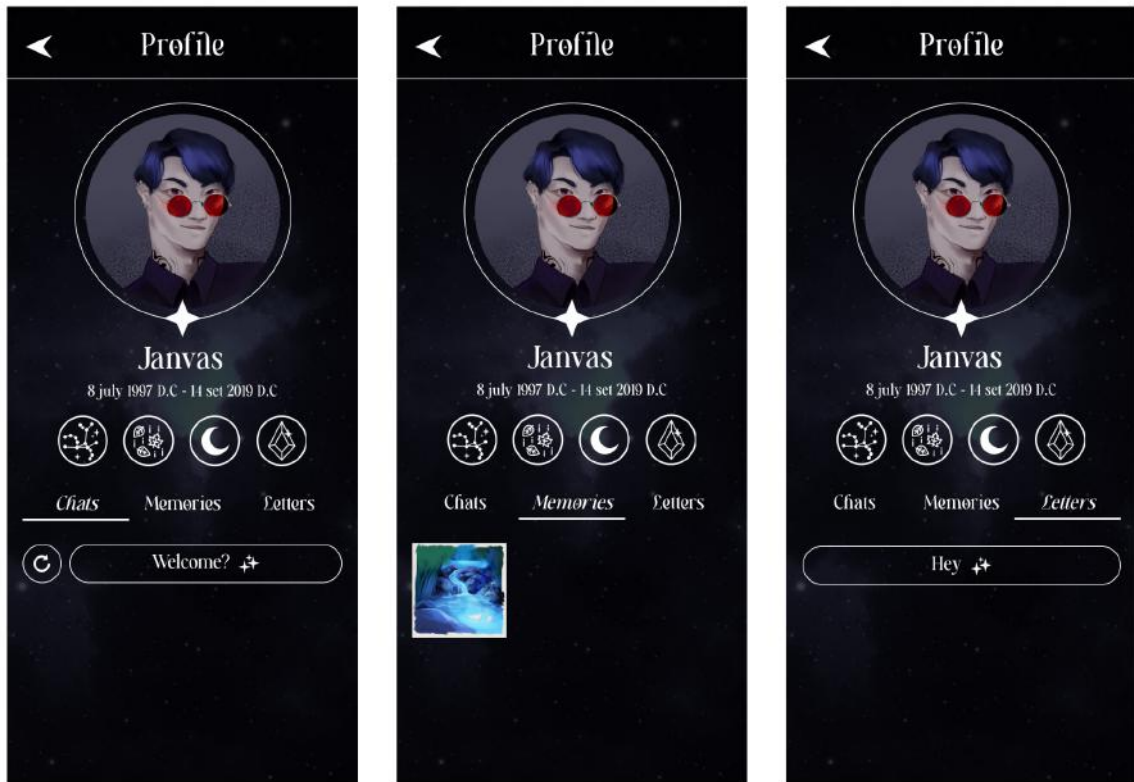
### 6.6.5 Character Profile

O perfil do personagem, acessado pelo chat ou pelas conexões, é o local que contém as informações básicas sobre aquela pessoa, como data de nascimento e morte, estação favorita, de qual constelação ela faz parte.

Também fornece acesso aos chats do jogo, memórias específicas daquele personagem e também acesso às cartas que o personagem pode mandar em momentos aleatórios do jogo com um texto carinhoso que revela mais da história daquela pessoa e pode conter uma foto ou não.



Figura 43 - Character profile

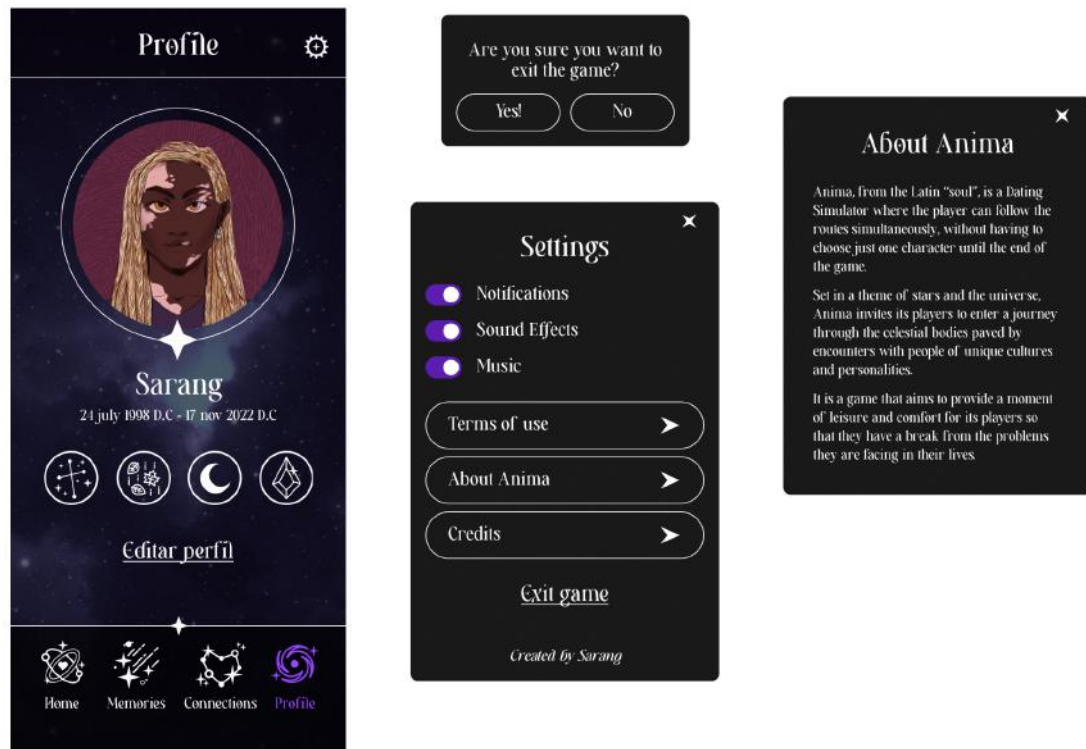


### 6.6.6 Player Profile

O perfil do jogador é onde o jogador vê a sua foto de perfil, data de nascimento e morte (data definida pelo sistema no dia que o jogador entra no jogo) e as preferências do onboarding. Se desejar, pode editar essas informações à vontade.

Lá também estão localizadas as configurações como habilitação de notificações, efeitos sonoros e música, além dos termos de uso e créditos.

Figura 44 - Player profile



Para esse trabalho de conclusão de curso, também contei com o auxílio de um programador que respeito muito como profissional e como amigo, o Igor Carneiro. Ele trabalhou comigo nesses últimos meses de desenvolvimento do projeto para criar uma *build*<sup>39</sup> jogável do jogo para a apresentação final.

O protótipo do jogo pode ser acessado em: <https://abrir.link/zMgn7>

<sup>39</sup> Build é o termo usado para identificar uma versão compilada de um programa. Ou seja, quando as linhas de código escritas em linguagem de alto nível são traduzidas para linguagem de máquina, que um computador consegue entender, possibilitando os usuários poderem instalar os programas em suas máquinas, sejam elas computadores, laptops, celulares, etc. A build pode ser completa (o software inteiro) ou parcial (partes dele)

## Considerações finais

Os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais populares nos últimos anos, não só como uma forma de lazer, mas também como uma fonte de importância social significativa. Além de promover o humor e controle emocional, a sensação de competência, autonomia e conexão que os jogos eletrônicos proporcionam têm sido associados a uma maior autoestima e efeitos positivos para a saúde mental.

Em particular, os Dating Simulators são jogos que simulam situações românticas e permitem que os jogadores experimentem diferentes relacionamentos e dinâmicas. Eles ajudam as pessoas a aprenderem sobre si mesmas e a desenvolver habilidades sociais, como comunicação e empatia, além de proporcionar um momento de lazer e descanso durante a agitação do dia a dia.

Jogos eletrônicos, quando bem projetados, evocam o estado de flow em seus jogadores, proporcionando uma sensação de ação sem esforço, onde o tempo parece desacelerar e a pessoa está completamente absorvida na tarefa em mãos. Esse equilíbrio entre desafio e habilidade leva a um sentimento de controle sobre a situação, que por sua vez leva a sentimentos de prazer e satisfação.

Anima, o Dating Simulator projetado para esse trabalho de conclusão de curso, trouxe questionamentos importantes durante seu desenvolvimento, como formas menos predatórias de monetização do jogo de acordo com os jogadores e aspectos importantes a serem considerados ao desenvolver um jogo eletrônico, como balancear a imersão do jogador com o sustento dos desenvolvedores. Além disso, o jogo aborda o processo de criação sob a visão de uma artista, descrevendo o início de sua concepção e ideação do estilo artístico e produção de ilustrações e ícones. Por fim, conceitos e regras de *User Experience* foram implementados na produção do jogo para proporcionar uma experiência intuitiva e agradável ao jogador.

Para melhorar ainda mais a experiência dos jogadores, é importante considerar a adição de novas mecânicas que possam tornar o jogo mais envolvente e emocionante.

Outra possibilidade seria a criação de novos finais e trajetórias para os personagens existentes, oferecendo aos jogadores mais opções e aumentando a possibilidade de replay. Também é importante considerar a inclusão de uma trilha sonora original e um design sonoro imersivo, que possam complementar a atmosfera do jogo.

Para que o jogo seja um sucesso comercial, é importante investir em uma estratégia de marketing eficiente e em uma campanha de divulgação bem planejada. Isso pode incluir a participação em eventos de jogos, a criação de trailers e teasers impactantes, e a interação com a comunidade de jogadores nas redes sociais e fóruns especializados.

Com essas melhorias e estratégias, Anima tem o potencial de se tornar um sucesso de vendas e uma referência no gênero de Dating Simulator.

# Bibliografia

BARTLE, R. **Richard A. Bartle: Players Who Suit MUDs**. Disponível em: <<https://mud.co.uk/richard/hcnds.htm>>. Acesso em: 16 jun. 2022.

**Behance**. Disponível em:

<<https://www.behance.net/gallery/150522903/The-Aesthetic-Essential-Free-Modern-Serif-Font>>. Acesso em: 23 fev. 2023.

BOGOST, I. **Persuasive games : the expressive power of videogames**. Cambridge (Mass.) Etc.: Mit Press, 2010.

BREMER, N. **Figures in the Sky**. Disponível em:

<<https://figuresinthesky.visualcinnamon.com/>>.

CANCELIER, M. **Infográfico mostra evolução do faturamento dos games de 1971 a 2018**.

Disponível em:

<<https://adrenaline.com.br/noticias/v/65911/infografico-mostra-evolucao-do-faturamento-dos-games-de-1971-a-2018>>. Acesso em: 15 dez. 2022.

CARNAHAN, D. **Long on Video Gaming: Total players worldwide projected to surpass 3 billion by 2023, mobile gaming/in-app \$ drive growth**. Disponível em:

<<https://www.sporthiatus.com/news/tqgzk8oofy2f539fncovsb2d054x2p>>. Acesso em: 25 jul. 2022.

CAVALCANTI, F. **ILUSTRAÇÃO DIGITAL: Processos para criação de narrativas visuais**.

Universidade Federal do Rio de Janeiro: [s.n.].

CLEMENT, J. **U.S. video gamer gender statistics 2018 | Statista**. Disponível em:

<<https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>>. Acesso em: 7 fev. 2023.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Fluidez, o segredo da felicidade**. Disponível em:

<[https://www.ted.com/talks/mihaly\\_csikszentmihalyi\\_flow\\_the\\_secret\\_to\\_happiness?language=pt-br](https://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_flow_the_secret_to_happiness?language=pt-br)>. Acesso em: 13 fev. 2023.

DIRECTOR, A. S.; ENTHUSIAST, B. THE V. S. **Body Language & The Male Gaze**. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/video/body-language-the-male-gaze/>>. Acesso em: 7 fev. 2023.

FEMINIST FREQUENCY. **Body Language & The Male Gaze**. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/video/body-language-the-male-gaze/>>.

GARDA, M.; GRABARCZYK, P. **Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game**. [s.l.] The International Journal of Computer Game Research, 2016.

**Get to Know Your Characters with Character Interviews: 115 Questions**. Disponível em: <<https://thewritingkylie.com/blog/get-to-know-your-characters-with-character-interviews-115-questions>>. Acesso em: 8 maio. 2022.

GIULIANA, G. T. I kissed an NPC, and I like it: Love and sexuality in digital games. **Digital Age in Semiotics & Communication**, v. 2, p. 41, 2019.

GRIMES, S. **The Ultimate Guide to Creating Captivating Characters**. Disponível em: <<https://medium.com/the-1000-day-mfa/the-ultimate-guide-to-creating-captivating-characters-4becc1b1d465>>. Acesso em: 8 maio. 2022.

HALL, T. **How to Create Effective User Surveys**. Disponível em: <<https://uxplanet.org/how-to-create-effective-user-surveys-1cea4b06ff76>>. Acesso em: 15 jul. 2022.

**How to Develop the Voice of Your Character: 12 Questions**. Disponível em: <<https://thewritingkylie.com/blog/1367/>>. Acesso em: 3 jun. 2022.

ITO, M. **Personal Portable Pedestrian: Lessons from Japanese Mobile Phone Use**. Disponível em: <<https://apjpf.org/-Mizuko-ITO/1896/article.html>>. Acesso em: 2 jun. 2022.

JONES, C. M. et al. Gaming well: links between videogames and flourishing mental health. **Frontiers in Psychology**, v. 5, n. 260, 31 mar. 2014.

KASTENBAUM, R.; MOREMAN, C. M. **Death, Society, and Human Experience**. 12. ed. New York, Ny: Routledge, 2018.

MCGONIGAL, J. **Reality is broken : why games make us better and how they can change the world**. London: Vintage, 2012.

MIA, C.; CHRISTOPHER, A. P. "If you are feeling bold, ask for \$3": Value Crafting and Indie Game Developers. 2017.

MIHALY CSIKSZENTMIHALYI; ISABELLA SELEGA CSIKSZENTMIHALYI. **Optimal experience : psychological studies of flow in consciousness**. Cambridge ; New York: Cambridge University Press, 2000.

MONDAL, P. **53 per cent gamers made new friends through online games in 2020: Report**.

Disponível em:  
<<https://www.animationxpress.com/games/53-per-cent-gamers-made-new-friends-through-online-games-in-2020-report/>>. Acesso em: 30 jul. 2022.

**Monster Prom 2 - Kickstarter**. Disponível em:

<<https://www.kickstarter.com/projects/corintio/monster-prom-2-holiday-season>>.

MONTEIRO, R. **Cyberpunk 2077: veja as maiores polêmicas envolvendo o game até agora**.

Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/12/cyberpunk-2077-veja-as-maiores-polemicas-envolvendo-o-game-ate-agora.ghtml>>. Acesso em: 7 fev. 2023.

NTELIA, R. Romantic Love in Games, Games as Romantic Love. **International Conference on the Foundations of Digital Games**, 15 set. 2020.

Número real de mortes por covid no mundo pode ter chegado a 15 milhões, diz OMS. **BBC News Brasil**, 5 maio 2022.

PATER, R. **Politics of design : a not so global manual for visual communication**. Amsterdam: Bis Publishers, 2016.

**Ready Player One Review Roundup: First Twitter Reactions Arrive For Steven Spielberg's New Movie**. Disponível em:

<<https://www.gamespot.com/articles/what-are-aaa-games/1100-6457334/>>. Acesso em: 24 mar. 2023.

REISINGER, D. **Freemium games are the ticket to app profits -- study**. Disponível em:

<<https://www.cnet.com/tech/mobile/freemium-games-are-the-ticket-to-app-profits-study/>>.

Acesso em: 1 fev. 2023.

SOMMADOSSI, G. **Mais da metade dos brasileiros joga games eletrônicos**. Disponível em: <<https://forbes.com.br/colunas/2019/06/mais-da-metade-dos-brasileiros-joga-games-eletronicos/>>. Acesso em: 25 abr. 2022.

THATGAMECOMPANY. **Journey Art Gallery**. Disponível em: <[https://www.creativeuncut.com/art\\_journey\\_a.html](https://www.creativeuncut.com/art_journey_a.html)>. Acesso em: 27 mar. 2023.

**The Sad Ghost Club**. Disponível em: <<https://thesadghostclub.com/>>.

ZENTHERAINBOWUNICORN. **Mystic Messenger Plot Branch Flow Chart v2.0**. Disponível em: <<https://zetherainbowunicorn.tumblr.com/post/152516590091/mystic-messenger-plot-branch-flow-chart-v20>>. Acesso em: 22 fev. 2023.



## Glossário

Aqui está um glossário com termos citados nesse trabalho junto com verbetes adicionais para enriquecer o conhecimento de pessoas que não possuem tanta ligação com a área de jogos e seu desenvolvimento. Muitos deles foram explicados no corpo do texto ou nas notas de rodapé, outros não são usados diretamente, mas seu significado ajuda na compreensão de partes importantes do funcionamento da indústria de jogos.

**AI** - Inteligência artificial, que se refere ao comportamento dos personagens não controlados pelo jogador.

**Assets** - Elementos do jogo, como modelos 3D, texturas, músicas e efeitos sonoros.

**Bad ending** - Um final negativo em um Dating Simulator.

**Battle Royale** - Um jogo em que muitos jogadores lutam até que apenas um sobreviva.

**Build** - É a versão atualizada de um jogo eletrônico em desenvolvimento, que está pronta para ser testada e avaliada pelos desenvolvedores e pelos usuários. Cada build pode apresentar mudanças em relação às versões anteriores, incluindo correções de erros, adição de novos elementos e aprimoramento do gameplay.

**Concept art** - É a arte conceitual que serve como base para a criação de personagens, cenários e objetos em um jogo eletrônico. É um processo inicial de criação, em que os designers visuais esboçam ideias e conceitos, que posteriormente serão desenvolvidos em modelos 3D, texturas, animações, entre outros elementos. A concept art é importante para definir o estilo visual do jogo e para comunicar as ideias dos designers aos demais membros da equipe.

**Demo** - Uma demo ou demonstração de jogo é uma parte distribuída gratuitamente de um videogame a ser lançado ou lançado recentemente. Ajudam os consumidores a terem uma ideia do jogo antes de decidir se querem comprar a versão completa e/ou mantê-la.

**Dialogue tree** - Um sistema de escolhas de diálogo em que as respostas do jogador afetam a progressão da história.

**DLC** - Conteúdo para download, adicionado ao jogo após o lançamento. Geralmente é pago.

**Emulador** - Um software que permite que um sistema operacional execute um jogo desenvolvido para um sistema diferente.

**Engine** - Um software utilizado para criar e desenvolver jogos. Exemplos são Unity, Unreal e Godot.

**E-sports** - Esportes eletrônicos, que envolvem competições profissionais de jogos eletrônicos como League of Legends e Counter Strike.

**FPS** - First-person shooter, jogo de tiro em primeira pessoa..

**Game jam** - É um evento em que desenvolvedores de jogos eletrônicos se reúnem para criar um jogo, geralmente em um período de tempo limitado, que pode ser de algumas horas até alguns dias. A ideia é que os participantes trabalhem juntos em um projeto, exercitando a criatividade e a colaboração, e que ao final do período estipulado apresentem o resultado.

**Gameplay** - A mecânica do jogo, incluindo controles e objetivos.

**Good ending** - Um final positivo em um Dating Simulator.

**Harem** - Um termo para quando o personagem principal é cercado por múltiplos personagens do sexo oposto que estão todos interessados em um relacionamento romântico com ele.

**Level Design** - Design de fases e níveis.

**Love interest** - Um personagem no jogo que o jogador pode escolher como interesse amoroso.

**Microtransações** - Pequenas compras dentro do jogo, geralmente com dinheiro real.

**MMORPG** - Massively multiplayer online role-playing game, um tipo de jogo em que muitos jogadores podem jogar juntos em um mundo fantástico.

**Modding** - Modificação de jogos por jogadores ou modders.

**Multiplayer** - Jogabilidade que permite múltiplos jogadores jogarem juntos.

**Multiple endings** - São jogos que têm vários finais, dependendo das escolhas do jogador.

**Open world** - Um tipo de jogo em que o jogador tem a liberdade de explorar um mundo virtual aberto, sem limitações de roteiro.

**Otome game** - É um tipo de jogo eletrônico que é direcionado para o público feminino, onde um dos principais objetivos é desenvolver um relacionamento amoroso entre a personagem feminina jogadora e um dos vários personagens masculinos. Otome significa “donzela” em japonês.

**Patches** - Atualizações de software para corrigir bugs ou adicionar novos recursos.

**Pipeline** - É o processo de produção e desenvolvimento de um produto, que envolve a criação de etapas sequenciais e interdependentes que compõem um fluxo de trabalho. No contexto dos jogos eletrônicos, a pipeline é o conjunto de etapas que envolvem o desenvolvimento de um game, desde a concepção inicial até o lançamento final.

**RNG** - Gerador de números aleatórios, um recurso comum em jogos que usam sorteio ou aleatoriedade para determinar resultados, como a chance de acertar um golpe crítico ou de encontrar um item raro.

**Roguelike** - É um subgênero de jogos eletrônicos de RPG que apresentam progressão por meio de dungeon crawlers (exploração de masmorras) geradas proceduralmente, ou seja, que mudam a cada partida. Além disso, em roguelikes a morte do personagem é permanente, o que aumenta o grau de dificuldade e desafio do jogo.

**Rota** - Uma rota em um Dating Simulator se refere ao caminho que o jogador escolhe seguir para chegar a um final específico com um personagem.

**RPG** - Role-playing game, um tipo de jogo em que o jogador assume o papel de um personagem e cria sua própria história.

**Scripting** - Linguagem de script ou scripting é uma linguagem de programação que suporta scripts, programas que automatizam a execução de tarefas que seriam executadas, uma de cada vez, por um operador humano.

**Skins** - São uma espécie de roupas ou itens que mudam a aparência dos personagens ou objetos no jogo.

**Speedrun** - O ato de completar um jogo o mais rápido possível.

**Stat-raising** - Um sistema de jogo que envolve aumentar as habilidades do personagem principal para influenciar a progressão da história.

**Streamer** - Uma pessoa que faz transmissões ao vivo de jogos online.

**Tsundere** - Um arquétipo de personagem com uma personalidade inicialmente rude e desagradável, mas que se torna mais gentil e amoroso com o tempo.

**Turn-based** - Um sistema de combate em jogos em que cada jogador ou personagem pode realizar ações somente após um certo intervalo de tempo, permitindo um tempo de planejamento estratégico.

**UI** - Interface do usuário, que inclui menus, barras de vida, etc.

**Visual novel** - Um gênero de jogo que geralmente apresenta muita narrativa e pouca jogabilidade, onde as escolhas do jogador afetam o resultado da história.

**Worldbuilding** - É o processo de construção e desenvolvimento de um mundo ficcional, seja para um jogo eletrônico, livro, filme ou outra mídia. É a criação de um universo coeso, com regras e personagens que vivem em uma realidade alternativa. O objetivo é estabelecer um contexto sólido e detalhado, que seja convincente e imersivo para o público.

**Yandere** - Um arquétipo de personagem com uma personalidade amorosa e afetuosa, mas que pode se tornar violento ou obsessivo.

**Zerar um jogo** - É o ato de completar todas as fases e objetivos de um jogo eletrônico, chegando ao final do enredo e vencendo o(s) último(s) desafio(s) proposto(s). O termo "zerar" é usado porque, ao finalizar um jogo, a barra de progresso é preenchida em sua totalidade, ou seja, a barra de progresso é "zerada".

## Apêndice 1 - Ficha de personagem

Ficha elaborada para criação dos personagens do jogo Anima, com informações importantes sobre seu passado, gostos e até a forma como conversa com o jogador.

### Ficha técnica

#### Details

Full name (and meaning):

Nickname (reason behind it, if is there one):

Birth date:

Personality type:

Nationality:

#### Anima

Constellation:

Date of death:

Cause of death:

Accepted this fate well or not?

How long have been on Anima:

#### Appearance

Age:

Weight:

Height:

Body build:

Eye color:

Glasses or contacts:

Skin tone:

Distinguishing marks:

Hair color:

Hairstyle:

Tattoos or piercings?

Overall attractiveness:

Physical disabilities:

Usual fashion of dress:

Favorite outfit:

Jewelry or accessories:

## **Personality**

Right-handed or left-handed:

Good personality traits:

Bad personality traits:

Mood character is most often in:

Sense of humor:

Character's greatest joy in life:

Character's greatest fear:

Character is most at ease when:

Enraged when:

Depressed or sad when:

Life philosophy:

If granted one wish, it would be:

Greatest strength:

Greatest vulnerability or weakness:

Biggest regret:

Biggest accomplishment:

Character's darkest secret:

What offends them:

## **Goals**

Drives and motivations:

Immediate goals:

Long term goals:

Life dreams:

Did they accomplish those in life?

## **Favorites**

Color:

Least favorite color:

Music:

Food:

Form of entertainment:

## **Routine and habits**

Hobbies:

How he/she would spend a rainy day:

What does he/she do too much of?

What does he/she do too little of?

Extremely skilled at:

Extremely unskilled at:

Occupation:

## **Characteristics**

Optimist or pessimist?

Introvert or extrovert?

Daredevil or cautious?

Disorderly and messy or methodical and neat?

Prefers working or relaxing?

Confident or unsure of himself/herself?

Argue or avoid conflict?

## **Self-perception**

How he/she feels about himself/herself:

One paragraph description of how the character would describe self:

What does the character consider his/her best personality trait?

What does the character consider his/her worst personality trait?

How does the character think others perceive him/her:

## **Past and family**

Hometown:



Panoramic about the time and country:

Most important childhood memory:

Family members:

Relationship with them:

Important person in life:

### **Romance and relationships**

Opinion of other people in general:

Does the character hide his/her true opinions and emotions from others?

Type of person character most hates:

Best friend(s):

Romantic behavior (how do them view sex and dating in general):

How treat strangers:

How treat friends:

What look in a potential lover:

### **Voice**

- How does your character, generally, look at the world (example: from a cynical point-of-view, a dark view, a naive view, etc.)?

- Does your character use short or long sentences? Does he use short or long words? Why?

- How formal is your character? Where does this formality come from (example: an education or a job)? Is this formality consistent, or does she break it when she is upset/surprised/elated, etc.?

- Does your character emphasize words to prove his point?

- Does your character use humor? What kind of humor (example: dark, cynical, sarcastic, etc.)? In what circumstances does your character use his humor?

- How witty is your character (meaning: how fast is she with comebacks and retorts)? What kind of impact does your character's wittiness have?

- Does your character have any verbal tics he uses consistently?

- Does your character use any specific colloquialisms?
- Are there any areas of knowledge that will be in your story which your character has no words for or does not understand technical terms for (example: hunting, video games, sewing, etc.)?